

This Page Is Inserted by IFW Operations  
and is not a part of the Official Record

## **BEST AVAILABLE IMAGES**

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images may include (but are not limited to):

- BLACK BORDERS
- TEXT CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES
- FADED TEXT
- ILLEGIBLE TEXT
- SKEWED/SLANTED IMAGES
- COLORED PHOTOS
- BLACK OR VERY BLACK AND WHITE DARK PHOTOS
- GRAY SCALE DOCUMENTS

**IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.**

**As rescanning documents *will not* correct images,  
please do not report the images to the  
Image Problem Mailbox.**

(19)日本国特許庁 (JP)

(12) 公開特許公報 (A)

(11)特許出願公開番号

特開平8-47579

(43)公開日 平成8年(1996)2月20日

(51)Int.Cl.<sup>6</sup>

A 6 3 F 9/22

識別記号 庁内整理番号

A

F I

技術表示箇所

審査請求 未請求 請求項の数 5 O.L. (全 26 頁)

(21)出願番号 特願平7-232153  
(62)分割の表示 特願平4-349427の分割  
(22)出願日 平成4年(1992)12月28日

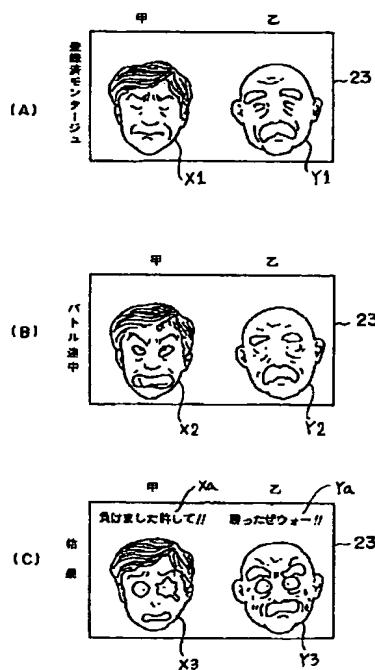
(71)出願人 000001443  
カシオ計算機株式会社  
東京都新宿区西新宿2丁目6番1号  
(72)発明者 村田 嘉行  
東京都羽村市栄町3丁目2番1号 カシオ  
計算機株式会社羽村技術センター内  
(72)発明者 有泉 雅仁  
東京都羽村市栄町3丁目2番1号 カシオ  
計算機株式会社羽村技術センター内

(54)【発明の名称】電子ゲーム装置

(57)【要約】

【課題】 この発明は、電子ゲーム装置において、バトルの勝敗結果の状況、程度を、バトル対戦者のモンタージュ画像の表示やメッセージ表示にて客観的に把握可能とすることを目的とする。

【解決手段】 バトル用モンタージュRAMに予め記憶させた甲および乙それぞれのモンタージュデータに対応する各パーツパターンを基本パーツパターンROMから読み出し表示部23に表示させる(図17(A))。各モンタージュ画像を構成するパーツパターン毎に予め設定された点数をバトル点数ROMから読み出して合計し、該合計点数の大小比較により甲および乙の勝敗を判定する。この判定結果に応じて、勝者側のモンタージュ画像は喜びの表情と勝のメッセージを、敗者側のモンタージュ画像は悲しみの表情と負のメッセージを、それぞれ表情パーツパターンROM及びバトルメッセージROMから読み出して表示部23に表示させる(図17(C))。



1

## 【特許請求の範囲】

【請求項1】 複数の部分画像を組み合わせて形成された第1の物体画像が複数記憶されている第1の記憶手段と、この第1の記憶手段に記憶されている複数の第1の物体画像を表示する第1の表示手段と、前記第1の記憶手段に記憶されている複数の第1の物体画像それぞれを構成する部分画像を指定する複数の指定データが記憶されている第2の記憶手段と、この第2の記憶手段に記憶されている複数の指定データに基づいて、前記第1の記憶手段に記憶されている第1の各物体画像同士の勝敗を決定する決定手段と、この決定手段による決定の結果に応じて、前記第1の表示手段に表示されている第1の物体画像それとも少なくとも一部を変更し、この変更された第2の物体画像を表示する第2の表示手段と、を具備したことを特徴とする電子ゲーム装置。

【請求項2】 複数の部分画像指定データと当該複数の部分画像指定データそれぞれにより指定される部分画像とが対応づけて記憶されている第1の記憶手段と、外部から送られてくる複数の部分画像指定データを受信する受信手段と、この受信手段により受信された複数の部分画像指定データにそれぞれ対応する部分画像を前記第1の記憶手段から読み出して、この読み出された各部分画像を組み合わせて第1の物体画像を形成する第1の物体画像形成手段と、複数の部分画像を組み合わせて第2の物体画像を形成する第2の物体画像形成手段と、

この第2の物体画像形成手段により形成された第2の物体画像と前記第1の物体画像形成手段により形成された第1の物体画像との間の勝敗を決定する決定手段と、この決定手段により決定された勝敗結果に応じて、前記第1の表示手段に表示されている第1の各物体画像それとも少なくとも一部を変更し、この変更された第3の各物体画像を表示する第2の表示手段と、を具備したことを特徴とする電子ゲーム装置。

【請求項3】 複数の部分画像指定データと当該複数の部分画像指定データそれぞれにより指定される部分画像とが対応づけて記憶されている第1の記憶手段と、外部から送られてくる2組の複数の部分画像指定データを受信する受信手段と、この受信手段により受信された2組の複数の部分画像指定データにそれぞれ対応する部分画像を前記第1の記憶手段から読み出して、この読み出された各部分画像を組み合わせて2つの第1の物体画像を形成する第1の物体画像形成手段と、この第1の物体画像形成手段により形成された2つの第2の物体画像を表示する第1の表示手段と、この第1の表示手段に表示された2つの第2の物体画像

2

同士の勝敗を決定する決定手段と、

この決定手段により決定された勝敗結果に応じて、前記第1の表示手段に表示されている2つの第1の各物体画像それとも少なくとも一部を変更し、この変更された第3の各物体画像を表示する第2の表示手段と、を具備したことを特徴とする電子ゲーム装置。

【請求項4】 請求項1～3のいずれかに記載の電子ゲーム装置において、

前記第1の表示手段に第1の物体画像を表示する時間と前記第2の表示手段に第1の物体画像を表示する時間との間の時間内に、前記第1および第2の物体画像とそれとも異なる第3の物体画像を表示する第3の表示手段を更にを具備したことを特徴とする電子ゲーム装置。

【請求項5】 複数の部分画像を組み合わせて形成された物体画像が複数記憶されている第1の記憶手段と、

この第1の記憶手段に記憶されている複数の物体画像それぞれを構成する部分画像を指定する複数の指定データが記憶されている第2の記憶手段と、

この第2の記憶手段に記憶されている複数の指定データに基づいて、前記第1の記憶手段に記憶されている各物体画像同士の勝敗を決定する決定手段と、

この決定手段による決定の結果を表示する結果表示手段と、を具備したことを特徴とする電子ゲーム装置。

## 【発明の詳細な説明】

## 【0001】

【発明の属する技術分野】 この発明は、バトルゲーム等を行なう際に利用される電子ゲーム装置に関する。

## 【0002】

【従来の技術】 従来、電子機器を利用した対戦型バトル装置としては、例えばバーコードバトル装置が知られている。このバーコードバトル装置は、例えば2人の人物がそれぞれ任意のバーコードを入力すると、この2つのバーコードが数値データに変換され、その数値の大きい方がパワーが高いとして勝者判定されるもので、この場合、バトル結果の勝敗は入力された2つのバーコードに対応する数値データの比較により判定され、また、その勝敗の表示は数値表示等により行なわれる。

## 【0003】

【発明が解決しようとする課題】 しかしながら、このような従来のバーコードバトル装置では、2つの入力されたバーコードに対応する数値データを単に比較してその勝敗結果を何れも数値表示やグラフ表示により行なわれるだけなので、勝敗の差に応じた状況や程度を正確かつ客観的に把握し難く、またゲーム性に乏しく面白みに欠ける問題点がある。この発明は上記課題に鑑みなされたものである。したがって、この発明は、勝敗の対象となる複数の物体画像の外観形態でそれらの勝敗を把握することができる電子ゲーム装置を提供すること目的とする。また、この発明は、使用者により作成された物体画像同士を戦わせてその勝敗を表示することが可能な電子

ゲーム装置を提供することを目的とする。

【0004】

【課題を解決するための手段】すなわち、請求項1に記載の発明は、複数の部分画像を組み合わせて形成された第1の物体画像が複数記憶されている第1の記憶手段と、この第1の記憶手段に記憶されている複数の第1の物体画像を表示する第1の表示手段と、前記第1の記憶手段に記憶されている複数の第1の物体画像それぞれを構成する部分画像を指定する複数の指定データが記憶されている第2の記憶手段と、この第2の記憶手段に記憶されている複数の指定データに基づいて、前記第1の記憶手段に記憶されている第1の各物体画像同士の勝敗を決定する決定手段と、この決定手段による決定の結果に応じて、前記第1の表示手段に表示されている第1の物体画像それぞれの少なくとも一部を変更し、この変更された第2の物体画像を表示する第2の表示手段とを具備している。

【0005】また、請求項5に記載の発明は、複数の部分画像を組み合わせて形成された物体画像が複数記憶されている第1の記憶手段と、この第1の記憶手段に記憶されている複数の物体画像それぞれを構成する部分画像を指定する複数の指定データが記憶されている第2の記憶手段と、この第2の記憶手段に記憶されている複数の指定データに基づいて、前記第1の記憶手段に記憶されている各物体画像同士の勝敗を決定する決定手段と、この決定手段による決定の結果を表示する結果表示手段とを具備している。

【0006】請求項1記載の発明によれば、複数の部分画像を組み合わせて形成された第1の複数の第1の物体画像を表示しておき、この第1の各物体画像それぞれを構成する部分画像を指定する複数の指定データに基づいて、前記表示されている第1の各物体画像同士の勝敗を決定し、この決定の結果に応じて、前記表示されている第1の物体画像それぞれの少なくとも一部を変更し、この変更された第2の物体画像を表示するようにしている。

【0007】また、請求項5に記載の発明によれば、複数の部分画像を組み合わせて形成された物体画像を複数記憶させておくとともに、この記憶されている複数の物体画像それぞれを構成する部分画像を指定する複数の指定データを記憶させておき、この記憶されている複数の指定データに基づいて、同じく記憶されている各物体画像同士の勝敗を決定し、この決定の結果を表示するようにしている。

【0008】

【発明の実施の形態】以下、図面によりこの発明の一実施の形態について説明する。図1はこの発明の電子ゲーム装置をモンタージュバトルゲーム機として搭載した電子手帳の外観構成を示す図である。

【0009】電子手帳本体11は、左右に開く手帳式の

筐体を有しており、左操作面12aには、電源のオン、オフを行なう「ON」キー13a、「OFF」キー13bの他、モンタージュ作成モードを設定する際に操作される「モンタージュ作成」キー14、モンタージュ作成に際し対象人物「甲」あるいは「乙」を指定する「甲」キー15a、「乙」キー15b、モンタージュ画像の作成に際し予め記憶された各部分画像である各パーツパターンの基本的な組合せからなる複数の基本型のモンタージュ画像のなかから一つを選択するための基本モンタージュ選択キー「△, ▽」16a, 16b、モンタージュ作成に際し変更対象となるパーツを指定するためのパーツ指定キー「↑, ↓」17a, 17b、上記変更対象として指定された被変更パーツのパーツパターンを選択するためのパターン選択キー「←, →」18a, 18b、作成されたモンタージュパターンを保存する際に操作される「登録」キー19、モンタージュ作成に際してはバトル用モンタージュ画像としての保存先指定を行なうのに操作され、また、バトルゲームモードを設定する際に操作される「バトル」キー20、モンタージュ作成に際しては相性占い用モンタージュ画像としての保存先指定を行なうのに操作され、また、相性占いゲームモードを設定する際に操作される「相性占い」キー21、そして、「スタート」キー22が設けられる。

【0010】また、上記電子手帳本体11の左操作面12aには、液晶ドットマトリクス表示部23が設けられる。

【0011】この液晶ドットマトリクス表示部23には、「甲」側のモンタージュ表示エリア、及び「乙」側のモンタージュ画像表示エリアが備えられる。

【0012】一方、上記電子手帳本体11の右操作面12bには、数値入力を行なう際に操作されるテンキー「0~9」24、演算子キー「+, -, ×, ÷, =」25、そして、各種データ入力用のアルファベットキー「A~Z」26が設けられる。

【0013】図2は上記モンタージュバトルゲーム機を搭載した電子手帳の電子回路の構成を示すブロック図である。

【0014】このモンタージュバトルゲーム機を搭載した電子手帳の電子回路は、CPU(中央処理装置)31を備えている。

【0015】上記CPU31は、前記電子手帳本体11の左右操作面12a, 12bに設けられた入力部32から供給されるキー操作信号に基づき、予め記憶されたプログラムに従って回路各部の動作制御を行なうもので、CPU31には、上記入力部32の他、基本パーツパターンROM33、バトル点数ROM34、相性点数ROM35、表情パーツパターンROM36、バトルメッセージROM37、相性メッセージROM38、バトル用モンタージュRAM39、相性占い用モンタージュRAM40、合成RAM41、及び表示駆動回路42を介し

て前記液晶ドットマトリクス表示部23が接続される。

【0016】図3は上記モンタージュバトルゲーム機を搭載した電子手帳の基本パーツパターンROM33における基本パーツパターンの格納状態を示す図であり、同図(A)は顔モンタージュ用の基本パーツパターンの格納状態を示し、同図(B)は全身モンタージュ用の基本パーツパターンの格納状態を示す。

【0017】上記顔モンタージュ用の基本パーツパターンROM33(図3(A)参照)は、人間、動物、宇宙人等の生命体の顔を構成する各部が輪郭、髪型、目、鼻、口のパーツ(部位)に分けられ、各パーツ毎に20種類のパーツパターンが所定の記憶エリア33a(No, 1~No, 20)に番号付けられて記憶されている。また、上記全身モンタージュ用の基本パーツパターンROM33(図3(B)参照)は、全身を構成する各部が顔、胴体、両手、両足のパーツ(部位)に分けられ、各パーツ毎に20種類のパーツパターンが所定の記憶エリア33b(No, 1~No, 20)に番号付けられて記憶されている。

【0018】この場合、上記基本パーツパターンROM33における顔モンタージュ用基本パーツパターンNo, 1~No, 20のそれぞれにおいて、その各パーツ(輪郭、髪型、目、鼻、口)のパターンを組合せることで、予め定められた20種類の基本顔モンタージュが得られることになる。

【0019】また、上記基本パーツパターンROM33における全身モンタージュ用基本パーツパターンNo, 1~No, 20のそれぞれにおいて、その各パーツ(顔、胴体、両手、両足)のパターンを組合せることで、予め定められた20種類の基本全身モンタージュが得られることになる。

【0020】図4は上記モンタージュバトルゲーム機を搭載した電子手帳のバトル点数ROM34におけるバトル点数の格納状態を示す図であり、同図(A)は顔モンタージュ用のバトル点数の格納状態を示し、同図(B)は全身モンタージュ用のバトル点数の格納状態を示す。

【0021】上記顔モンタージュ用のバトル点数ROM34(図4(A)参照)は、前記基本パーツパターンROM33における顔モンタージュ用の基本パーツパターン(輪郭、髪型、目、鼻、口×No, 1~No, 20)のそれに対応して予め定められた0~9までのバトル点数が割当てられて各エリア34aに記憶されている。

【0022】また、上記全身モンタージュ用のバトル点数ROM34(図4(B)参照)としては、前記基本パーツパターンROM33における全身モンタージュ用の基本パーツパターン(顔、胴体、両手、両足×No, 1~No, 20)のそれに対応して予め定められた0~9までのバトル点数が割当てられて各エリア34b記憶される。

【0023】図5は上記モンタージュバトルゲーム機を搭載した電子手帳の相性点数ROM35における相性点数の格納状態を示す図であり、同図(A)は顔モンタージュ用の相性点数の格納状態を示し、同図(B)は全身モンタージュ用の相性点数の格納状態を示す。

【0024】上記顔モンタージュ用の相性点数ROM35(図5(A)参照)は、前記基本パーツパターンROM33における顔モンタージュ用の基本パーツパターン(輪郭、髪型、目、鼻、口×No, 1~No, 20)のそれに対応して予め定められた0~9までの相性点数が割当てられて各エリア35aに記憶される。

【0025】また、上記全身モンタージュ用の相性点数ROM35(図5(B)参照)としては、前記基本パーツパターンROM33における全身モンタージュ用の基本パーツパターン(顔、胴体、両手、両足×No, 1~No, 20)のそれに対応して予め定められた0~9までの相性点数が割当てられて各エリア35bに記憶される。

【0026】図6は上記モンタージュバトルゲーム機を搭載した電子手帳の表情パーツパターンROM36における顔表情パターンの格納状態を示す図であり、同図(A)はバトル対戦中における第1段階表示用パターンの格納状態を示し、同図(B)はバトル対戦中における第2段階表示用パターンの格納状態を示し、同図(C)はバトル対戦結果表示用パターンの格納状態を示す。

【0027】上記各バトル段階における表示用パターンは、前記基本パーツパターンROM33における目及び口の基本パーツパターンのそれに対応する顔表情変化用のパーツパターンとして各エリア36a~36cに記憶されるもので、例えばバトルゲームモードにおいて、前記顔モンタージュ用基本パーツパターン(図3(A)参照)における各部位毎のパーツパターンの組合せにより構成表示された顔モンタージュは、バトル対戦中の第1段階及び第2段階において、それぞれ上記第1段階表示用パターン(図6(A))及び第2段階表示用パターン(図6(B))に応じてその目及び口などのパーツパターンが順次入替えられて表情変化され、さらに、バトル対戦終了勝段階において、上記勝結果表示用パターン(図6(C))に応じてその目及び口などのパーツパターンが入替えられて勝表情に変化される。

【0028】この場合、上記バトル対戦結果表示用パターン(図6(C))には、勝者側の顔モンタージュ画像の背景に組合せるための勝背景パターン(他のエリア36c-1)が備えられる。

【0029】図7は上記モンタージュバトルゲーム機を搭載した電子手帳の表情パーツパターンROM36における顔表情パターンの格納状態を示す図であり、同図(A)は相性一致結果表示用パターンの格納状態を示し、同図(B)はバトル対戦負結果・相性不一致結果表示用パターンの格納状態を示す。

【0030】上記各結果表示用パターンは、前記基本バーツパターンROM33における目及び口の基本バーツパターンのそれぞれに対応する顔表情変化用のバーツパターンとして各エリア36d, 36eに記憶されるもので、例えばバトルゲームモードにおいて、前記顔モンタージュ用基本バーツパターン(図3(A)参照)における各部位毎のバーツパターンの組合せにより構成表示された顔モンタージュは、バトル対戦終了負段階において、上記負結果表示用パターン(図7(B))に応じてその目及び口などのバーツパターンが入替えられて負表情に変化される。一方、例えば相性占いゲームモードにおいて、前記顔モンタージュ用基本バーツパターン(図3(A)参照)における各部位毎のバーツパターンの組合せにより構成表示された顔モンタージュ画像は、相性占い終了一致段階において、上記相性一致結果表示用パターン(図7(A))に応じてその目及び口などのバーツパターンが入替えられて喜びの表情に変化され、また、相性占い終了不一致段階において、上記相性不一致結果表示用パターン(図7(B))に応じてその目及び口などのバーツパターンが入替えられて悲しみの表情に変化される。

【0031】この場合、上記相性一致結果表示用パターン(図7(A))には、相性が一致した顔モンタージュ画像の背景に組合せるための相性一致背景パターン(その他の各エリア36d-1)が備えられる。

【0032】また、バトル対戦負結果・相性不一致表示用パターン(図7(B))には、バトル終了時には敗者側の顔モンタージュ画像の背景、相性占い終了時には相性不一致の顔モンタージュ画像の背景に組合せるための負あるいは相性不一致背景パターン(その他の各エリア36e-1)が備えられる。

【0033】図8は上記モンタージュバトルゲーム機を搭載した電子手帳の表情バーツパターンROM36における全身表情パターンの格納状態を示す図であり、同図(A)はバトル対戦勝結果・相性一致結果表示用パターンの格納状態を示し、同図(B)はバトル対戦負結果・相性不一致結果表示用パターンの格納状態を示す。

【0034】上記各結果表示用パターンは、前記基本バーツパターンROM33における顔及び両手の基本バーツパターンのそれぞれに対応する全身表情変化用のバーツパターンとして各エリア36f, 36gに記憶されるもので、例えばバトルゲームモードにおいて、前記全身モンタージュ用基本バーツパターン(図3(B)参照)における各部位毎のバーツパターンの組合せにより構成表示された全身モンタージュ画像は、バトル対戦終了勝段階において、上記勝結果表示用パターン(図8(A))に応じてその顔及び両手パターンが入替えられて勝表情に変化され、また、バトル対戦終了負段階において、上記負結果表示用パターン(図8(B))に応じてその顔及び両手パターンが入替えられて負表情に変化

される。

【0035】一方、例えば相性占いゲームモードにおいて、前記全身モンタージュ用基本バーツパターン(図3(B)参照)における各部位毎のバーツパターンの組合せにより構成表示された全身モンタージュ画像は、相性占い終了一致段階において、上記相性一致結果表示用パターン(図8(A))に応じてその顔及び両手パターンが入替えられて喜びの表情に変化され、また、相性占い終了不一致段階において、上記相性不一致結果表示用パターン(図8(B))に応じてその顔及び両手パターンが入替えられて悲しみの表情に変化される。

【0036】なお、上記表情バーツパターンROM36には、図示はしていないが、相性占い中における第1段階表示用パターン及び第2段階表示用パターンも予め格納される。

【0037】図9は上記モンタージュバトルゲーム機を搭載した電子手帳のバトルメッセージROM37におけるバトル勝敗メッセージの格納状態を示す図である。

【0038】上記バトルメッセージROM37には、バトル結果の勝、負、引分けに応じて異なる勝敗メッセージが各エリア37aに記憶されるもので、例えばバトル勝者側の顔あるいは全身モンタージュ画像に組合される勝メッセージとしては「勝ったぜウォー！！」、バトル敗者側の顔あるいは全身モンタージュ画像に組合される負メッセージとしては「負けました許して！！」、また、引分けメッセージとしては「ムムム…」が予め記憶されている。

【0039】図10は上記モンタージュバトルゲーム機を搭載した電子手帳の相性メッセージROM38における相性メッセージの格納状態を示す図である。

【0040】上記相性メッセージROM38には、相性占いの結果に応じて異なる相性メッセージが各エリア38aに記憶されるもので、例えば相性占いの対象となる顔あるいは全身モンタージュ画像を構成する各バーツパターンに対応して前記相性点数ROM35から得られる相性点数の合計値を各モンタージュ画像間で比較し、その点差が“0～3”的場合「相性ピッタリ！」、「うれしい！」、「4～15」の場合「まずまずだね！」「仲良くしようね！」、「16～29」の場合「ぜんぜんだめ！」、「バトルゲームで勝負だ！」として各モンタージュ画像に組合される相性メッセージが予め記憶されている。

【0041】図11は上記モンタージュバトルゲーム機を搭載した電子手帳のバトル用モンタージュRAM39に登録されたバトル用モンタージュ画像を構成する各バーツパターン番号の格納状態を示すもので、同図(A)は甲、乙それぞれのバトル用顔モンタージュデータを示し、同図(B)は甲、乙それぞれのバトル用全身モンタージュデータを示す。

【0042】上記バトル用モンタージュRAM39の顔

モンタージュデータ格納エリア11a, 11b (図11 (A))には、バトル対戦用としての顔モンタージュ画像の作成に際し、甲あるいは乙としてユーザにより選択された顔モンタージュ画像を構成する各パーツ（輪郭、髪型、鼻、目、口）それぞれのパートパターン番号が記憶されている。

【0043】つまり、例えば上記図11 (A)で示す甲側の顔モンタージュデータによれば、バトル用としてユーザにより作成された甲の顔モンタージュ画像は、輪郭パターンが基本パートパターンROM33における顔モンタージュ用の「No, 1」、髪型パターンが同ROM33における顔用の「No, 1」、鼻パターンが同ROM33における顔用の「No, 2」、目パターンが同ROM33における顔用の「No, 1」、口パターンが同ROM33における顔用の「No, 1」の組合せにより構成されることになる。

【0044】また、上記バトル用モンタージュRAM39の全身モンタージュデータ格納エリア11A, 11B (図11 (B))には、バトル対戦用としての全身モンタージュ画像の作成に際し、甲あるいは乙としてユーザにより選択された全身モンタージュ画像を構成する各パート（顔、胴体、両手、両足）それぞれのパートパターン番号が記憶される。

【0045】つまり、例えば上記図11 (B)で示す甲側の全身モンタージュデータによれば、バトル用としてユーザにより作成された甲の全身モンタージュ画像は、顔パターンが基本パートパターンROM33における全身モンタージュ用の「No, 9」、胴体パターンが同ROM33における全身用の「No, 3」、両手パターンが同ROM33における全身用の「No, 2」、両足パターンが同ROM33における全身用の「No, 1」の組合せにより構成されることになる。

【0046】ここで、上記バトル用モンタージュRAM39における各パートそれぞれのパートパターン番号が格納されるモンタージュデータ格納エリア11a, 11b, 11A, 11Bに対応して前記バトル点数ROM34から読出されたバトル点数を格納するためのバトル点数格納エリア11c, 11d, 11C, 11Dが備えられ、また、甲、乙それぞれのモンタージュデータ格納エリア11a, 11b, 11A, 11Bに対しては、その個々のモンタージュ画像を構成する各パート毎のバトル点数を合計した合計点数を格納するための合計点数格納エリア11e, 11f, 11E, 11Fが備えられており、このエリア11e, 11f, 11E, 11Fに格納された上記甲モンタージュ画像と乙モンタージュ画像との各バトル合計点数の大小比較により、バトルの勝敗が判断されることになる。

【0047】図12は上記モンタージュバトルゲーム機を搭載した電子手帳の相性占い用モンタージュRAM40に登録された相性占い用モンタージュ画像を構成する

各パートパターン番号の格納状態を示すもので、同図 (A)は甲、乙それぞれの相性占い用顔モンタージュデータを示し、同図 (B)は甲、乙それぞれの相性占い用全身モンタージュデータを示す。

【0048】上記相性占い用モンタージュRAM40の顔モンタージュデータ (図12 (A))としては、相性占い用としての顔モンタージュの作成に際し、甲あるいは乙としてユーザにより選択された顔モンタージュ画像を構成する各パート（輪郭、髪型、鼻、目、口）それぞれのパートパターン番号が記憶される。

【0049】つまり、例えば上記図12 (A)で示す甲側の顔モンタージュデータによれば、相性占い用としてユーザにより作成された甲の顔モンタージュ画像は、輪郭パターンが基本パートパターンROM33における顔モンタージュ用の「No, 4」、髪型パターンが同ROM33における顔用の「No, 4」、鼻パターンが同ROM33における顔用の「No, 3」、目パターンが同ROM33における顔用の「No, 4」、口パターンが同ROM33における顔用の「No, 4」の組合せにより構成されることになる。

【0050】また、上記相性占い用モンタージュRAM40の全身モンタージュデータ (図12 (B))としては、相性占い用としての全身モンタージュ画像の作成に際し、甲あるいは乙としてユーザにより選択された全身モンタージュ画像を構成する各パート（顔、胴体、両手、両足）それぞれのパートパターン番号が記憶される。

【0051】つまり、例えば上記図12 (B)で示す甲側の全身モンタージュデータによれば、相性占い用としてユーザにより作成された甲の全身モンタージュ画像は、顔パターンが基本パートパターンROM33における全身モンタージュ用の「No, 2」、胴体パターンが同ROM33における全身用の「No, 6」、両手パターンが同ROM33における全身用の「No, 9」、両足パターンが同ROM33における全身用の「No, 5」の組合せにより構成されることになる。

【0052】ここで、上記相性占い用モンタージュRAM40における各パートそれぞれのパートパターン番号格納エリア12a, 12b, 12A, 12Bに対応して前記相性点数ROM35から読出された相性点数を格納するための相性点数格納エリア12c, 12d, 12C, 12Dが備えられ、また、甲、乙それぞれのモンタージュデータ格納エリア12a, 12b, 12A, 12Bに対しては、その個々のモンタージュ画像を構成する各パート毎の相性点数を合計した合計点数を格納するための合計点数格納エリア12e, 12f, 12E, 12Fが備えられる。このエリア12e, 12f, 12E, 12Fに格納された上記甲モンタージュ画像と乙モンタージュ画像との各相性合計点数の点差比較により、相性の善し悪し（相性度）が判断されることになる。

【0053】上記合成RAM41は、バトルゲームモードにおいては上記バトル用モンタージュRAM39、相性占いゲームモードにおいては相性占い用モンタージュRAM40にそれぞれ記憶される甲及び乙モンタージュ画像を構成する各パーツ毎のパーツパターン番号に対応して、上記基本パーツパターンROM33から読み出された各パーツパターンを合成するもので、この合成RAM41における甲、乙モンタージュ画像それぞれの各パーツパターンの合成により得られた甲及び乙のモンタージュパターンは、上記表示駆動回路42を介して液晶ドットマトリクス表示部23にバトル対戦用あるいは相性占い用として隣接表示される。

【0054】次に、上記構成によるモンタージュバトルゲーム機を搭載した電子手帳の動作について説明する。

【0055】図13は上記モンタージュバトルゲーム機を搭載した電子手帳のモンタージュ作成処理を示すフローチャートである。

【0056】すなわち、入力部32における「モンタージュ作成」キー14を操作すると、CPU31がモンタージュ作成モードに設定される(ステップS1)。

【0057】このモンタージュ作成モードにおいて、バトル対戦用の甲あるいは乙モンタージュ画像を作成すべく「バトル」キー20を操作すると、そのモンタージュデータの格納先としてバトル用モンタージュRAM39が指定される(ステップS2a, S3a)。

【0058】そして、甲モンタージュ画像を作成すべく「甲」キー15aを操作すると、上記バトル用モンタージュRAM39内の甲側のモンタージュデータ格納エリア11aまたは11A(図11参照)が指定される(ステップS4a, S5a)。

【0059】すると、まず、基本パーツパターンROM33において第1の基本モンタージュ画像を構成する各パーツパターン「No, 1」が読み出されると共に、合成RAM41に転送されて合成され、バトル用の甲モンタージュ画像として表示部23に表示される(ステップS6, S7)。

【0060】図14は上記モンタージュゲーム機を搭載した電子手帳のモンタージュ作成処理に伴うデータ合成表示処理を示すフローチャートである。

【0061】すなわち、上記基本パーツパターンROM33に対し、甲モンタージュ画像を構成すべく各パーツのパーツパターン番号が指定されると、そのパーツパターン番号に対応したパーツパターンが基本パーツパターンROM33から読み出されて合成RAM41に転送される(ステップA1~A5)。

【0062】この場合、合成RAM41では、第1の基本モンタージュ画像を構成する各パーツパターンが合成されるもので、これにより、まず、各パーツ共に「No, 1」のパーツパターンで構成された第1の基本モンタージュ画像が表示部23に表示される(ステップA

6)。

【0063】ここで、入力部32における基本モンタージュ選択キー「▽」16bを操作すると、基本パーツパターンRAM33に対する基本モンタージュ画像を指示する各パーツパターン番号が「No, 1」から「No, 2」に変更される(ステップS8, S9)。

【0064】すると、上記基本モンタージュ画像として指定された各パーツのパターンを示す番号「No, 2」に応じて、基本パーツパターンROM33に記憶された各パーツパターン(この場合、全て「No, 2」)の読み出し及び合成RAM41に対するパターン転送合成処理が実行され、例えば顔モンタージュ画像の場合、輪郭パターンから口パターンまで全て「No, 2」に相当するパーツパターンで構成された第2の基本モンタージュ画像が表示部23に表示される(ステップS7)。

【0065】すなわち、入力部32における基本モンタージュ選択キー「△, ▽」16a, 16bを操作すると、上記ステップS7~S9の処理が繰り返され、基本パーツパターンROM33に予め「No, 1」~「No, 20」として記憶された20種類の基本モンタージュ画像が、順次変更合成されて表示される。

【0066】これにより、ユーザは、自分の希望する甲モンタージュ画像に近い基本モンタージュ画像を予め選択して表示部23に表示させる。

【0067】ここで、入力部32におけるパーツ指定キー「↑, ↓」17a, 17bを操作すると、パターン変更の対象パーツが任意のパーツに変更されるもので、例えば上記ステップS7~S9の処理により表示部23に予め希望の甲モンタージュ画像に近いモンタージュ画像として選択表示された基本モンタージュ画像のうち、ある特定のパーツを他の異なるパーツに変更したい場合には、上記パーツ指定キー「↑, ↓」17a, 17bを操作することで、上記変更対象パーツを変更させる(ステップS10, S11)。

【0068】そして、そのあとパターン選択キー「←, →」18a, 18bを操作すると、上記変更対象パーツとして変更指示されているところの基本パーツパターンROM33内の対応するパーツのなかのパーツパターンが変更選択され、この変更選択されたパーツパターンが該基本パーツパターンROM33から読み出されて合成RAM41に転送され表示部23に入替え表示される(ステップS12, S13→S7)。

【0069】これにより、ユーザは、表示部23に予め選択表示させた基本モンタージュ画像のうちの、希望の甲モンタージュ画像のパーツのパーツパターンと異なるパーツパターンについてのみ他のパーツパターンを選択して変更表示させる。

【0070】ここで、さらに、他のパーツ部分に対してパーツパターン変更を行ないたい場合には、上記パーツ指定キー「↑, ↓」17a, 17bを操作して、変更対

13

象パーティを変更させた後、上記パターン選択キー「←, →」18a, 18bを操作して、基本パーティパターンROM33に対する任意のパーティエリアのパーティパターン番号を変更させれば、合成表示された基本モンタージュ画像の新規のパーティについて任意のパーティパターンに選択的に変更され、希望の甲モンタージュ画像が作成される（ステップS10～S13→S7）。

【0071】そして、ユーザが希望する甲モンタージュ画像が得られた場合には、入力部32の「登録」キー19を操作することで、甲モンタージュ画像の合成処理が完了し、合成RAM41にて合成保持されている甲モンタージュ画像に対応する各パーティパターン番号が、バトル用の甲モンタージュデータとしてバトル用モンタージュRAM39（図11参照）のモンタージュデータ格納エリア11aまたは11A内に保存登録されるようになる（ステップS14, S15）。

【0072】一方、上記甲モンタージュ画像のバトル対戦相手となる乙モンタージュ画像を作成したい場合には、同様に前記「モンタージュ作成」キー14を操作してモンタージュ作成モードを設定すると共に、「バトル」キー20及び「乙」キー15bを操作してそのモンタージュデータの格納先としてバトル用モンタージュRAM39内の乙側のモンタージュデータ格納エリア11bまたは11B（図11参照）を指定する（ステップS1, S2a, S3a, S4b, S5b）。

【0073】そして、上記同様にして、基本モンタージュ選択キー「△, ▽」16a, 16bによる基本モンタージュ選択操作、及びパーティ指定キー「↑, ↓」17a, 17bによる変更対象パーティの指定操作、及びパターン選択キー「←, →」18a, 18bによるパーティパターンの選択操作を繰返すことで、所望の乙モンタージュ画像に対応する各パーティパターンが基本パーティパターンROM33から読み出されて合成RAM41に転送され表示部23に表示される（ステップS6～S13）。

【0074】こうして、ユーザが希望する乙モンタージュ画像が得られた場合には、入力部32の「登録」キー19を操作することで、乙モンタージュ画像の合成処理が完了し、合成RAM41にて合成保持されている乙モンタージュ画像に対応する各パーティパターン番号が、バトル用の乙モンタージュデータとしてバトル用モンタージュRAM39（図11参照）の各エリア11bまたは11B内に保存登録されるようになる（ステップS14, S15）。

【0075】次に、図13に示すモンタージュ作成処理において、相性占い用の甲モンタージュ画像を作成したい場合には、前記「モンタージュ作成」キー14を操作してモンタージュ作成モードを設定すると共に、「相性占い」キー21及び「甲」キー15aを操作してそのモンタージュデータの格納先として相性占い用モンタージュRAM40内の甲側のモンタージュデータ格納エリア

12aまたは12A（図12参照）を指定する（ステップS1, S2b, S3b, S4c, S5c）。

【0076】そして、前記バトル用モンタージュ画像の作成時と同様にして、基本モンタージュ選択キー「△, ▽」16a, 16bによる基本モンタージュ選択操作、及びパーティ指定キー「↑, ↓」17a, 17bによる変更対象パーティの指定操作、及びパターン選択キー「←, →」18a, 18bによるパーティパターンの選択操作を繰返すことで、所望の甲モンタージュ画像に対応する各パーティパターンが基本パーティパターンROM33から読み出されて合成RAM41に転送され表示部23に表示される（ステップS6～S13）。

【0077】こうして、ユーザが希望する甲モンタージュ画像が得られた場合には、入力部32の「登録」キー19を操作することで、甲モンタージュ画像の合成処理が完了し、合成RAM41にて合成保持されている甲モンタージュ画像に対応する各パーティパターン番号が、相性占い用の甲モンタージュデータとして相性占い用モンタージュRAM40（図12参照）のモンタージュデータ格納エリア12aまたは12A内に保存登録されるようになる（ステップS14, S15）。

【0078】一方、上記甲モンタージュ画像の相性占い相手となる乙モンタージュ画像を作成したい場合には、前記「モンタージュ作成」キー14を操作してモンタージュ作成モードを設定すると共に、「相性占い」キー21及び「乙」キー15bを操作してそのモンタージュデータの格納先として相性占い用モンタージュRAM40内の乙側のモンタージュデータ格納エリア12bまたは12B（図12参照）を指定する（ステップS1, S2b, S3b, S4d, S5d）。

【0079】そして、上記同様にして、基本モンタージュ選択キー「△, ▽」16a, 16bによる基本モンタージュ選択操作、及びパーティ指定キー「↑, ↓」17a, 17bによる変更対象パーティの指定操作、及びパターン選択キー「←, →」18a, 18bによるパーティパターンの選択操作を繰返すことで、所望の乙モンタージュ画像に対応する各パーティパターンが基本パーティパターンROM33から読み出されて合成RAM41に転送され表示部23に表示される（ステップS6～S13）。

【0080】こうして、ユーザが希望する乙モンタージュ画像が得られた場合には、入力部32の「登録」キー19を操作することで、乙モンタージュ画像の合成処理が完了し、合成RAM41にて合成保持されている乙モンタージュ画像に対応する各パーティパターン番号が、相性占い用の乙モンタージュデータとして相性占い用モンタージュRAM40（図12参照）のモンタージュデータ格納エリア12bまたは12B内に保存登録されるようになる（ステップS14, S15）。

【0081】これにより、上記バトル用モンタージュRAM39には、バトル対戦用として作成された甲及び乙

15

の顔あるいは全身モンタージュ画像を構成する各パーティーン番号が登録されることになる(図11参照)。

【0082】また、上記相性占い用モンタージュRAM40には、相性占い用として作成された甲及び乙の顔あるいは全身モンタージュ画像を構成する各パーティーン番号が登録されることになる(図12参照)。

【0083】図15は上記モンタージュバトルゲーム機を搭載した電子手帳のバトルゲーム前半処理を示すフローチャートである。

【0084】図16は上記モンタージュバトルゲーム機を搭載した電子手帳のバトルゲーム後半処理を示すフローチャートである。

【0085】ここで、バトル用モンタージュRAM39には、図11(A)で示す甲及び乙のバトル用顔モンタージュデータが、前記モンタージュ作成処理(図13、図14)を経て予め作成登録されている。

【0086】図17は上記モンタージュバトルゲーム機を搭載した電子手帳のバトルゲーム処理に伴う甲及び乙のモンタージュ画像の表示状態を示す図である。

【0087】すなわち、図15に示すバトルゲーム前半処理において、「バトル」キー20を操作すると、CPU31はバトルゲームモードに設定され、まず、バトル用モンタージュRAM39のモンタージュデータ格納エリア11a、11bに登録されている甲及び乙の顔モンタージュデータ(図11(A)参照)が読み出される(ステップB1、B2)。

【0088】すると、上記バトル用モンタージュRAM39から読み出された甲及び乙の顔モンタージュデータに対応して、甲の顔モンタージュ画像X1及び乙の顔モンタージュ画像Y1を構成する各パーティーン番号が基本パーティーンROM33から読み出され、合成メモリ41に転送されて合成されるもので、これにより、図17(A)で示すように、バトル対戦用としての甲及び乙それぞれの顔モンタージュ画像X1、Y1が表示される(ステップB3、B4)。

【0089】ここで、上記甲及び乙それぞれの顔モンタージュ画像X1、Y1を構成する各パーティーン番号毎の顔モンタージュ用バトル点数が、バトル点数ROM34のそれぞれ対応するバトル点数格納エリア34a(図4(A)参照)から読み出され、上記バトル用モンタージュRAM39における甲及び乙それぞれのパーティーン毎のバトル点数格納エリア11c、11dに格納される(ステップB5)。

【0090】そして、上記バトル用モンタージュRAM39の甲及び乙それぞれのバトル点数格納エリア11c、11dに格納された各パーティーン毎のバトル点数は、個々の顔モンタージュ画像X1、Y1毎に合計され、その合計点数格納エリア11e、11fに格納される(図11(A)参照)(ステップB6)。

【0091】上記図17(A)で示したように、バトル

16

対戦相手としての甲及び乙それぞれの顔モンタージュ画像X1、Y1が表示された状態で、所定時間(例えば3秒)が経過すると、個々の顔モンタージュ画像X1、Y1における目及び口などのパーティーン番号に対応して、第1段階途中表示用の目及び口などのパーティーン番号が表情パーティーンROM36のパーティーンエンジニア(図6(A)参照)から読み出され、合成メモリ41に転送されて目及び口などのパーティーン部分のみ入替え合成される。これにより、図17(B)で示すように、それぞれの顔モンタージュ画像X2、Y2には対戦第1段階の表情変化が加えられ、バトル対戦中前半段階としての甲及び乙それぞれの顔モンタージュ画像X2、Y2が表示される(ステップB7～B9)。

【0092】さらに、上記図17(B)で示したように、バトル対戦中前半段階としての甲及び乙それぞれの顔モンタージュ画像X2、Y2が表示された状態で、所定時間(例えば3秒)が経過すると、個々の顔モンタージュ画像における目及び口のパーティーン番号に対応して、第2段階途中表示用の目及び口などの各パーティーン番号が表情パーティーンROM36のパーティーンエンジニア36b(図6(B)参照)から読み出され、合成メモリ41に転送されて目及び口などの各パーティーン部分のみ入替え合成される。これにより、それぞれの顔モンタージュ画像には対戦第2段階の表情変化が加えられ、バトル対戦中後半段階としての甲及び乙それぞれの顔モンタージュ画像X2、Y2が表示される(ステップB10～B12)。

【0093】この後、所定時間(例えば3秒)が経過すると、前記ステップB6において、バトル用モンタージュRAM39の甲及び乙それぞれの合計点数格納エリア11e、11f(図11(A)参照)に格納されたバトル合計点数(この場合、甲8点：乙29点)が読み出され、その大小比較により甲及び乙の勝敗が判定される(ステップB13～B15)。

【0094】ここで、例えば上記甲モンタージュ画像X2のバトル合計点数と上記乙モンタージュ画像Y2のバトル合計点数とが等しい場合には、個々の顔モンタージュ画像における目及び口のパーティーン番号に対応して、再び基本の目及び口などのパーティーン番号が基本パーティーンROM33から読み出されると共に、バトルメッセージROM37に予め記憶される引分けメッセージ「ムムム…」が読み出される(ステップB16～B18)。

【0095】すると、上記基本パーティーンROM33から読み出された甲及び乙の顔モンタージュ画像それぞれに対応する目及び口の基本パーティーンは合成メモリ41に転送され、上記ステップB12においてバトル体戦中後半段階として表示された甲及び乙の顔モンタージュ画像に対し、その目及び口などのパーティーン部分のみ入替えられ、上記バトルメッセージROM37から読み出

17

された引分けメッセージ「ムムム…」と共に合成される（ステップB19）。

【0096】これにより、表示部23には、バトル用モンタージュRAM39に予め登録された甲及び乙それぞれ基本の顔モンタージュ画像が、上記引分けメッセージ「ムムム…」と共に表示される（ステップB20）。

【0097】一方、上記ステップB15において大小比較判定される甲モンタージュ画像のバトル合計点数が乙モンタージュ画像のバトル合計点数より大きい場合、つまり、甲が勝者判定、乙が敗者判定された場合には、甲の顔モンタージュ画像における目及び口のパツパターン番号に対応して、勝結果表示用の目及び口などのパツパターンが表情パツパターンROM36（図6（C）参照）から読み出されると共に、乙の顔モンタージュ画像における目及び口のパツパターン番号に対応して、負結果表示用の目及び口などのパツパターン及び背景パターンが表情パツパターンROM36（図7（B）参照）から読み出される（ステップB16→B21、B22）。

【0098】また、バトルメッセージROM37に予め記憶された勝メッセージ「勝ったぜウォー！！」が甲側表示用として、負メッセージ「負けました許して！！」が乙側表示用として読み出される（ステップB23）。

【0099】すると、上記表情パツパターンROM36から読み出された甲の顔モンタージュ画像に対応する目及び口の勝結果パターン及び乙の顔モンタージュ画像に対応する目及び口の負結果パターンは合成メモリ41に転送され、上記ステップB12においてバトル体戦中後半段階として表示された甲及び乙の顔モンタージュ画像に対し、その目及び口などのパツパターン部分のみ甲側は勝結果パターン、乙側は負結果パターンとして入替えられ、上記バトルメッセージROM37から読み出された甲側用勝メッセージ「勝ったぜウォー！！」及び乙側用負メッセージ「負けました許して！！」と共に合成される（ステップB24）。

【0100】これにより、甲側の顔モンタージュ画像には、喜びの表情変化が加えられ、上記勝メッセージ「勝ったぜウォー！！」と共に表示され、また、乙側の顔モンタージュ画像には、悲しみの表情変化が加えられ、上記負メッセージ「負けました許して！！」と共に表示される（ステップB25）。

【0101】さらに、上記ステップB15において大小比較判定される甲モンタージュ画像のバトル合計点数より乙モンタージュ画像のバトル合計点数の方が大きい場合、つまり、甲が敗者判定、乙が勝者判定された場合には、甲の顔モンタージュ画像における目及び口のパツパターン番号に対応して、負結果表示用の目及び口などのパツパターン及び背景パターンが表情パツパターンROM36（図7（B）参照）から読み出されると共に、乙の顔モンタージュ画像における目及び口のパツ

パターン番号に対応して、勝結果表示用の目及び口などのパツパターンが表情パツパターンROM36（図6（C）参照）から読み出される（ステップB16→B21→B26）。

【0102】また、バトルメッセージROM37に予め記憶された負メッセージ「負けました許して！！」が甲側表示用として、勝メッセージ「勝ったぜウォー！！」が乙側表示用として読み出される（ステップB27）。

【0103】すると、上記表情パツパターンROM36から読み出された甲の顔モンタージュ画像に対応する目及び口の負結果パターン及び乙の顔モンタージュ画像に対応する目及び口の勝結果パターンは合成メモリ41に転送され、上記ステップB12においてバトル体戦中後半段階として表示された甲及び乙の顔モンタージュ画像に対し、その目及び口などのパツパターン部分のみ甲側は負結果パターン、乙側は勝結果パターンとして入替えられ、上記バトルメッセージROM37から読み出された甲側用負メッセージ「負けました許して！！」及び乙側用勝メッセージ「勝ったぜウォー！！」と共に合成される（ステップB28）。

【0104】これにより、例えば図17（C）に示すように、甲側の顔モンタージュ画像X3には、悲しみの表情変化が加えられ、上記負メッセージXaである「負けました許して！！」と共に表示され、また、乙側の顔モンタージュ画像Y3には、喜びの表情変化が加えられ、上記勝メッセージYaである「勝ったぜウォー！！」と共に表示される（ステップB29）。

【0105】図18は上記モンタージュバトルゲーム機を搭載した電子手帳の相性占いゲーム前半処理を示すフローチャートである。

【0106】図19は上記モンタージュバトルゲーム機を搭載した電子手帳の相性占いゲーム後半処理を示すフローチャートである。

【0107】ここで、相性占い用モンタージュRAM40には、図12（A）で示す甲及び乙の相性占い用顔モンタージュデータが、前記モンタージュ作成処理（図13、図14）を経て予め作成登録されている。

【0108】図20は上記モンタージュバトルゲーム機を搭載した電子手帳の相性占いゲーム処理に伴う甲及び乙モンタージュ画像の表示状態を示す図である。

【0109】すなわち、図18に示す相性占いゲーム前半処理において、「相性占い」キー21を操作すると、CPU31は相性占いゲームモードに設定され、まず、相性占い用モンタージュRAM40に登録されている甲及び乙の顔モンタージュデータ（図12（A）参照）が読み出される（ステップC1、C2）。

【0110】すると、上記相性占い用モンタージュRAM40から読み出された甲及び乙の顔モンタージュデータに対応して、甲の顔モンタージュ画像及び乙の顔モンタージュ画像を構成する各パツパターンが基本パツパ

19

ターンROM33から読出され、合成メモリ41に転送されて合成されるもので、これにより、図20(A)で示すように、相性占い用としての甲及び乙それぞれの顔モンタージュ画像X10, Y10が表示される(ステップC3, C4)。

【0111】ここで、上記甲及び乙それぞれの顔モンタージュ画像X10, Y10を構成する各パーツパターン毎の顔モンタージュ用相性点数が、相性点数ROM35のそれぞれ対応する相性点数エリア35a(図5(A)参照)から読出され、上記相性占い用モンタージュRAM40における甲及び乙それぞれそのパーツ毎の相性点数格納エリア12c, 12dに格納される(ステップC5)。

【0112】そして、上記相性占い用モンタージュRAM40の甲及び乙それぞれの相性点数格納エリア12c, 12dに格納された各パーツ毎の相性点数は、個々の顔モンタージュ画像X10, Y10毎に合計され、その合計点数格納エリア12e, 12fに格納される「図12(A)参照」(ステップC6)。

【0113】上記図20(A)で示したように、相性占い相手としての甲及び乙それぞれの顔モンタージュ画像X10, Y10が表示された状態で、所定時間(例えば3秒)が経過すると、個々の顔モンタージュ画像X10, Y10における目及び口などのパーツパターン番号に対応して、相性占い用としての第1段階途中表示用の目及び口などのパーツパターンが表情パーツパターンROM36から読出され、合成メモリ41に転送されて目及び口などのパーツパターン部分のみ入替え合成される。これにより、例えば図20(B)で示すように、それぞれの顔モンタージュ画像には占い第1段階の表情変化が加えられ、占い中前半段階としての甲及び乙それぞれの顔モンタージュ画像X11, Y11が表示される(ステップC7~C9)。

【0114】さらに、上記図20(B)で示したように、占い中前半段階としての甲及び乙それぞれの顔モンタージュ画像X11, Y11が表示された状態で、所定時間(例えば3秒)が経過すると、個々の顔モンタージュ画像X11, Y11における目及び口などのパーツパターン番号に対応して、相性占い用としての第2段階途中表示用の目及び口などのパーツパターンが表情パーツパターンROM36から読出され、合成メモリ41に転送されて目及び口などのパーツパターン部分のみ入替え合成される。これにより、それぞれの顔モンタージュ画像には占い第2段階の表情変化が加えられ、占い中後半段階としての甲及び乙それぞれの顔モンタージュ画像が表示される(ステップC10~C12)。

【0115】この後、所定時間(例えば3秒)が経過すると、前記ステップC6において、相性占い用モンタージュRAM40の甲及び乙それぞれの合計点数格納エリア12e, 12f(図12(A)参照)に格納された相

20

性合計点数(この場合、甲25点;乙21点)が読出され、その点差比較により甲及び乙の相性度が判定される(ステップC13~C15)。

【0116】ここで、例えば上記甲モンタージュ画像の相性合計点数と上記乙モンタージュ画像の相性合計点数との点差が“0~3”点以内である場合、つまり、甲と乙との相性度が高い場合には、甲及び乙それぞれの顔モンタージュ画像における目及び口のパーツパターン番号に対応して、相性一致結果表示用の目及び口などのパーツパターン及び相性一致背景パターンが表情パーツパターンROM36の各エリア36d(図7(A)参照)から読出される(ステップC16, C17)。

【0117】また、相性メッセージROM38に予め記憶された点差“0~3”に対応する相性一致メッセージ「相性ピッタリ!」「うれしー!」が読出される(ステップC18)。

【0118】すると、上記表情パーツパターンROM36から読出された甲及び乙それぞれの顔モンタージュ画像に対応する目及び口の相性一致結果パターン及び相性一致背景パターンは合成メモリ41に転送され、上記ステップC12において占い中後半段階として表示された甲及び乙の顔モンタージュ画像に対し、それぞれその目及び口などのパーツパターン部分のみ相性一致結果パターンとして入替えられ、上記相性一致背景パターン及び上記相性メッセージROM38から読出された相性一致メッセージ「相性ピッタリ!」「うれしー!」と共に合成される(ステップC19)。

【0119】これにより、例えば図20(C)に示すように、甲及び乙それぞれの顔モンタージュ画像X12, Y12には、喜びの表情変化が加えられ、上記相性一致背景パターンXc, Yc及び相性一致メッセージXb, Ybである「相性ピッタリ!」「うれしー!」と共に表示される(ステップC20)。

【0120】一方、例えば上記ステップC15において点差比較判定される甲モンタージュ画像の相性合計点数と乙モンタージュ画像の相性合計点数との点差が“4~15”点である場合、つまり、甲と乙との相性度が普通である場合には、甲及び乙それぞれの顔モンタージュ画像における目及び口のパーツパターン番号に対応して、再び基本の目及び口などのパーツパターンが基本パーツパターンROM33から読出されると共に、相性メッセージROM38に予め記憶された点差“4~15”に対応する相性普通メッセージ「ますますだね!」「仲良くしようね!」が読出される(ステップC16→C21~C23)。

【0121】すると、上記基本パーツパターンROM33から読出された甲及び乙の顔モンタージュ画像それぞれに対応する目及び口の基本パターンは合成メモリ41に転送され、上記ステップC12において占い中後半段階として表示された甲及び乙の顔モンタージュ画像に対

21

し、その目及び口などのパーツパターン部分のみ入替えられ、上記相性メッセージROM38から読出された相性普通メッセージ「ますますだね！」「仲良くしようね！」と共に合成される（ステップC24）。

【0122】これにより、表示部23には、相性占い用モンタージュRAM40に予め登録された甲及び乙それぞれ基本の顔モンタージュ画像が、上記相性普通メッセージ「ますますだね！」「仲良くしようね！」と共に表示される（ステップC25）。

【0123】さらに、例えば上記ステップC15において点差比較判定される甲モンタージュ画像の相性合計点数と上記乙モンタージュ画像の相性合計点数との点差が“16”点以上である場合、つまり、甲と乙との相性度が低い場合には、甲及び乙それぞれの顔モンタージュ画像における目及び口のパーツパターン番号に対応して、相性不一致結果表示用の目及び口などのパーツパターン及び相性不一致背景パターンが表情パターンROM36（図7（B）参照）から読出される（ステップC16→C21→C26）。

【0124】また、相性メッセージROM38に予め記憶された点差“16～29”に対応する相性不一致メッセージ「ぜんぜんだめ！」「バトルゲームで勝負だ！」が読出される（ステップC27）。

【0125】すると、上記表情パターンROM36から読出された甲及び乙それぞれの顔モンタージュ画像に対応する目及び口の相性不一致結果パターン及び相性不一致背景パターンは合成メモリ41に転送され、上記ステップC12において占い中後半段階として表示された甲及び乙の顔モンタージュ画像に対し、それぞれその目及び口などのパーツパターン部分のみ相性不一致結果パターンとして入替えられ、上記相性不一致背景パターン及び上記相性メッセージROM38から読出された相性不一致メッセージ「ぜんぜんだめ！」「バトルゲームで勝負だ！」と共に合成される（ステップC28）。

【0126】これにより、甲及び乙それぞれの顔モンタージュ画像には、悲しみの表情変化が加えられ、上記相性不一致背景パターン及び相性不一致メッセージ「ぜんぜんだめ！」「バトルゲームで勝負だ！」と共に表示される（ステップC29）。

【0127】したがって、上記構成のモンタージュバトルゲーム機によれば、バトル用モンタージュRAM39あるいは相性占い用モンタージュRAM40に予め作成記憶させたバトル対戦用あるいは相性占い用の甲及び乙それぞれのモンタージュデータに対応して、該甲、乙それぞれのモンタージュ画像を構成する各パーツパターンを基本パーツパターンROM33から読出し、合成RAM41にて合成させ表示部23に隣接表示させ、バトルゲーム時には、各モンタージュ画像を構成するパーツパターン毎に予め設定されたバトル点数をバトル点数ROM34から読出し各モンタージュ画像毎に合計すると共

10

20

30

30

40

22

に、そのバトル合計点数の大小比較により甲乙の勝敗を判定し、勝者側のモンタージュ画像には喜びの表情パターンと勝メッセージを、敗者側のモンタージュ画像には悲しみの表情パターンと負メッセージを、それぞれ表情パターンROM36及びバトルメッセージROM37から読出し、表示部23に合成表示させ、また、相性占いゲーム時には、各モンタージュ画像を構成するパーツパターン毎に予め設定された相性点数を相性点数ROM35から読出し各モンタージュ画像毎に合計すると共に、その相性合計点数の点差比較により甲乙の相性度を判定し、点差小の場合、各モンタージュ画像には喜びの表情パターンと相性一致メッセージを、点差大の場合、各モンタージュ画像には悲しみの表情パターンと相性不一致メッセージを、それぞれ表情パターンROM36及び相性メッセージROM38から読出し、表示部23に合成表示させるので、バトルの勝敗結果や相性度の状況、程度を、各モンタージュ画像の表情変化やメッセージ表示にて客観的に把握することができ、非常に面白みのあるゲーム機搭載型の電子機器を実現できる。

【0128】なお、上記実施の形態における相性占いゲームでは、甲及び乙それぞれのモンタージュ画像を構成するパーツパターン毎に予め設定された相性点数を相性点数ROM35から読出し、各モンタージュ画像毎に合計すると共に、その相性合計点数の点差比較により甲と乙との相性度を判定する構成としたが、図21及び図22に示す実施の形態のように、各モンタージュ画像の顔型の全体に相性点数を割当てておき、これら相性点数同士を比較しその結果に基づき相性度を判定する構成としてもよい。

【0129】図21は上記モンタージュバトルゲーム機を搭載した電子手帳により各モンタージュ画像の顔型の組合せで相性占いを行なう場合に必要となる顔型別相性対応ROMのデータ格納状態を示す図である。

【0130】すなわち、上記顔型別相性対応ROMでは、甲及び乙それぞれの顔型の組合せに応じて予め相性度が設定されている。

【0131】図22は上記モンタージュバトルゲーム機を搭載した電子手帳により各モンタージュ画像の顔型の組合せで相性占いを行なう場合の相性占いゲーム処理を示すフローチャートである。

【0132】ここで、相性占い用モンタージュRAM40には、図12（A）で示す甲及び乙の相性占い用顔モンタージュデータが、前記モンタージュ作成処理（図13、図14）を経て予め作成登録されている。

【0133】すなわち、図22において、「相性占い」キー21を操作すると、CPU31は相性占いゲームモードに設定され、まず、相性占い用モンタージュRAM40に登録されている甲及び乙の顔モンタージュデータ（図12（A）参照）が読出される（ステップD1、D

2)。

【0134】すると、上記相性占い用モンタージュRAM40から読み出された甲及び乙の顔モンタージュデータに対応して、甲の顔モンタージュ画像及び乙の顔モンタージュ画像を構成する各パーツパターンが基本パーツパターンROM33から読み出され、合成メモリ41に転送されて合成されるもので、これにより、図20(A)で示すように、相性占い用としての甲及び乙それぞれの顔モンタージュ画像が表示される(ステップD3,D4)。

【0135】ここで、上記合成RAM41にて合成された甲及び乙それぞれの輪郭パターン及び髪型パターンから、個々の顔モンタージュ画像の顔型が求められる。なお、顔型(丸型、卵型等)は、輪郭パターンと髪型パターンとのパターン形状により求められるが、各輪郭パターン、各髪型パターン毎に顔型の類型を予め記憶していくてもよい。この顔型の組合せに基づき相性度を示す点数が上記顔型別相性対応ROM210の各エリア210a(図21参照)から求められる(ステップD5,D6)。なお、この点数は、例えば顔型が「丸型」と「丸型」との比較の場合、0~3点と割当てられている。

【0136】この後、所定時間が経過すると、前記図9におけるステップC16~C29の処理と同様にして、上記顔型別相性対応ROMから求められた相性点数に応じた表情パターン及びメッセージが表情パーツパターンROM36及び相性メッセージROM38から読み出され、例えば図20(C)で示したように、甲及び乙それぞれの顔モンタージュ画像に合成されて表示される(ステップD7,D8)。

【0137】また、上記各実施の形態におけるバトルゲームあるいは相性占いゲームの動作説明では、甲及び乙それぞれのモンタージュ画像として顔モンタージュ画像を用いた場合について説明したが、全身モンタージュ画像を用いた場合でも、当然上記各実施の形態同様のバトルゲームあるいは相性占いゲームを行なうことができる。

【0138】図23は赤外線光通信を利用したモンタージュバトルゲーム機搭載型の電子機器システムの外観構成を示す図である。

【0139】すなわち、前記各実施の形態では、1台の電子手帳本体11により、バトルゲームあるいは相性占いゲームを行なう甲及び乙のモンタージュ作成表示、そしてその作成モンタージュに基づくバトルゲーム処理あるいは相性占いゲーム処理の全てを行なう構成としたが、例えば電子手帳本体51a,51bを、バトルゲームあるいは相性占いゲームを行なう甲側及び乙側ユーザの双方が持つものとし、該双方の電子手帳本体51a,51bで作成された甲側及び乙側のモンタージュデータを赤外線光通信により大型ディスプレイ装置52に伝送表示させ、この大型ディスプレイ装置52上で、前記実

施の形態同様のバトルゲームあるいは相性占いゲームを行なわせる構成としてもよい。

【0140】図24は上記赤外線光通信を利用したモンタージュバトルゲーム機搭載型の電子機器システムにおける電子手帳本体51a又は51bの電子回路の構成を示すブロック図である。

【0141】図25は上記赤外線光通信を利用したモンタージュバトルゲーム機搭載型の電子機器システムにおける大型ディスプレイ装置52の電子回路の構成を示すブロック図である。

【0142】すなわち、電子手帳本体51a及び51bのそれぞれにおいて作成された甲及び乙のバトル用あるいは相性占い用のモンタージュデータは、それぞれその送信部53を介して赤外線光信号として伝送出力され、大型ディスプレイ装置52にその受信部54を介して入力された後、バトル用あるいは相性占い用のモンタージュRAM39,40に転送格納される。

【0143】すると、上記大型ディスプレイ装置52側の各モンタージュRAM39,40に格納された甲及び乙それぞれのモンタージュデータは、バトルゲームモードあるいは相性占いモードの設定により必要に応じて読み出され、基本パーツパターンROM36に記憶される各パーツパターンが合成RAM41にて合成され大型表示部55に表示される。

【0144】これにより、前記実施の形態同様にして、基本パーツパターンROM33及び表情パーツパターンROM36と共に、バトル点数ROM34及びバトルメッセージROM37を使用してバトルゲーム処理が実行され、また、相性点数ROM35及び相性メッセージROM38を使用して相性占いゲーム処理が実行される。

【0145】図26は赤外線光通信機能及びROM交換機能を備えたモンタージュバトルゲーム機搭載型電子手帳の外観構成を示す図である。

【0146】図27は上記赤外線光通信機能及びROM交換機能を備えたモンタージュバトルゲーム機搭載型電子手帳の電子回路の構成を示すブロック図である。

【0147】すなわち、この赤外線光通信機能及びROM交換機能を備えたモンタージュバトルゲーム機搭載型電子手帳は、自分側の電子手帳本体111aにおいて作成、表示、登録させたモンタージュデータを、その送受信部56を介して赤外線光伝送し、相手側の電子手帳本体111bの送受信部56に受信させる機能、及び相手側の電子手帳本体111bの送受信部56を介して赤外線光伝送された相手側モンタージュデータを、自分側の送受信部56を介して受信し、そのモンタージュRAM39,40に登録させる機能、そして、基本パーツパターンROM33、バトル点数ROM34、相性点数ROM35、表情パーツパターンROM36、バトルメッセージROM37、相性メッセージROM38からなるコイン型外部ROM57の交換機能を有している。

25

【0148】つまり、上記赤外線光通信機能及びROM交換機能を備えたモンタージュバトルゲーム機搭載型電子手帳によれば、自分側及び相手側の電子手帳本体111a, 111b間でそのそれぞれのモンタージュデータを送受信できるばかりでなく、モンタージュのデータ内容の異なる複数のコイン型外部ROM57のなかから所望のコイン型外部ROM57をROM收容凹部58に交換装着し、この凹部内に設けられた接続端子58aを介して外部ROM57と本体111aとを接続することができる。このため、この外部ROM57のデータに基づいて基本パーツパターンや表情パーツパターンの変更、各点数テーブルやメッセージ内容の変更等を容易に行なうことができ、バトルゲーム処理及び相性占いゲーム処理をより多様化することができる。

【0149】なお、前述した図23～図27の実施の形態では、赤外線光通信を利用してモンタージュデータ等を無線伝送しているが、赤外線光通信でなく、他の無線方法（例えば、電波通信方式）や有線方法（例えば電話回線による通信方式）でモンタージュデータ等を伝送するようにしてもよい。

【0150】また、前述した各実施の形態では、バトルゲーム等による結果を表示部を用いて可視表示出力しているが、これに限らず、ラベルプリンタやワープロ等のプリンタの印刷機器を用いて、バトルゲーム等による結果を印刷出力するようにしてもよい。

【0151】

【発明の効果】請求項1～3記載の発明によれば、表示されている第1の各物体画像同士の勝敗を当該第1の各物体画像それぞれを構成する部分画像を指定する複数の指定データに基づいて決定し、この決定の結果に応じて、前記表示されている第1の物体画像とは別な第2の物体画像に変更して表示するようしているので、各物体画像の外観形態で、それらの勝敗を正確かつ客観的に把握することができる。

【0152】また、請求項5に記載の発明によれば、複数の部分画像を組み合わせて形成された物体画像を複数記憶しておくとともに、この記憶されている複数の物体画像それぞれを構成する部分画像を指定する複数の指定データを記憶させておき、この記憶されている複数の指定データに基づいて、同じく記憶されている各物体画像同士の勝敗を決定し、この決定の結果を表示するようしているので、使用者により作成された物体画像同士を戦わせてその勝敗結果を表示することができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】この発明の電子ゲーム装置の一実施の形態に係るモンタージュバトルゲーム機を搭載した電子手帳の外観構成を示す図。

【図2】上記電子手帳の電子回路の構成を示すブロック図。

【図3】基本パーツパターンROMにおける基本パーツ

26

パターンの格納状態を示す図。

【図4】バトル点数ROMにおけるバトル点数の格納状態を示す図。

【図5】相性点数ROMにおける相性点数の格納状態を示す図。

【図6】表情パーツパターンROMにおける顔表情パターンの格納状態を示す図。

【図7】表情パーツパターンROMにおける顔表情パターンの格納状態を示す図。

10 【図8】表情パーツパターンROMにおける全身表情パターンの格納状態を示す図。

【図9】バトルメッセージROMにおけるバトル勝敗メッセージの格納状態を示す図。

【図10】相性メッセージROMにおける相性メッセージの格納状態を示す図。

【図11】バトル用モンタージュRAMに登録されたバトル用モンタージュ画像を構成する各パーツパターン番号等の格納状態を示す図。

20 【図12】相性占い用モンタージュRAMに登録された相性占い用モンタージュ画像を構成する各パーツパターン番号等の格納状態を示す図。

【図13】モンタージュ作成処理を示すフローチャート。

【図14】モンタージュ作成処理に伴うデータ合成表示処理を示すフローチャート。

【図15】バトルゲーム前半処理を示すフローチャート。

【図16】バトルゲーム後半処理を示すフローチャート。

30 【図17】バトルゲーム処理に伴う甲及び乙モンタージュ画像の表示状態を示す図。

【図18】相性占いゲーム前半処理を示すフローチャート。

【図19】相性占いゲーム後半処理を示すフローチャート。

【図20】相性占いゲーム処理に伴う甲及び乙モンタージュ画像の表示状態を示す図。

【図21】各モンタージュ画像の顔型の組合せで相性占いを行なう場合に必要となる顔型別相性対応ROMのデータ格納状態を示す図。

40 【図22】各モンタージュ画像の顔型の組合せで相性占いを行なう場合の相性占いゲーム処理を示すフローチャート。

【図23】赤外線光通信を利用したモンタージュバトルゲーム機搭載型の電子機器システムの外観構成を示す図。

【図24】上記赤外線光通信を利用したモンタージュバトルゲーム機搭載型の電子機器システムにおける電子手帳本体の電子回路の構成を示すブロック図。

【図25】上記赤外線光通信を利用したモンタージュバ

27

トルゲーム機搭載型の電子機器システムにおける大型ディスプレイ装置の電子回路の構成を示すブロック図。

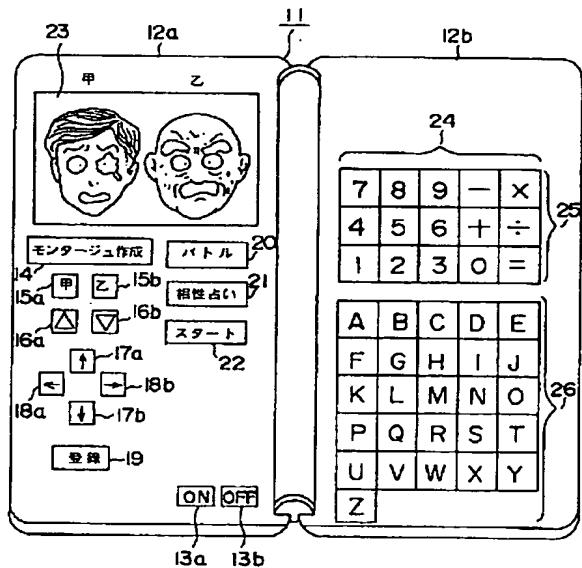
【図26】赤外線光通信機能及びROM交換機能を備えたモニタージュバトルゲーム機搭載型電子手帳の外観構成を示す図。

【図27】赤外線光通信機能及びROM交換機能を備えたモニタージュバトルゲーム機搭載型電子手帳の電子回路の構成を示すブロック図。

【符号の説明】

11、111a, 111b, 51a, 51b…電子手帳本体、14…「モニタージュ作成」キー、15a…「甲」キー、15b…「乙」キー、16a, 16b…「相性占い」キー、17a, 17b…「スタート」キー、18a, 18b…「バトル」キー、19…「登録」キー、20…「液晶ドットマトリクス表示部」、21…「CPU」、22…「入力部」、23…「大型ディスプレイ装置」、24…「ROM」、25…「RAM」、26…「合成RAM」、27…「表示駆動回路」、28…「表示部」、29…「送信部」、30…「受信部」、31…「大型表示部」、32…「送受信部」、33…「コイン型外部ROM」。

【図1】



【図9】

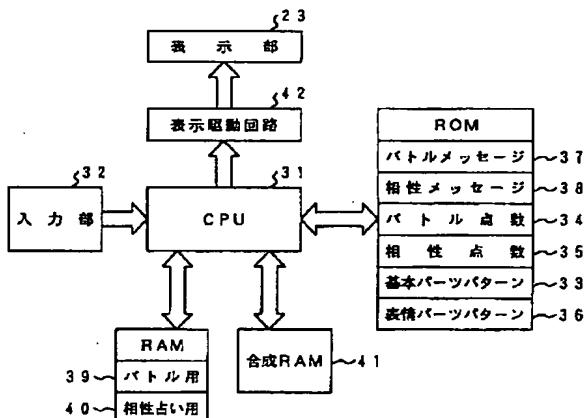
バトルメッセージROM	
勝	勝ったぜウー!!
負	負けました許して!!
引分け	ムムム・・・

【図10】

相性メッセージROM		
0~3	相性ピッタリ!	うれしー!
4~15	まずまずだね!	仲良くしようね!
16~29	せんせんだめ!	バトルゲームで勝負だ!

10 「△, ▽」…基本モニタージュ選択キー、17a, 17b 「↑, ↓」…パート指定キー、18a, 18b 「←, →」…パターン選択キー、19…「登録」キー、20…「バトル」キー、21…「相性占い」キー、22…「スタート」キー、23…液晶ドットマトリクス表示部、24…CPU、32…入力部、33…基本パートパターンROM、34…バトル点数ROM、36…表情パートパターンROM、37…バトル用モニタージュRAM、41…合成RAM、42…表示駆動回路、52…大型ディスプレイ装置、53…送信部、54…受信部、55…大型表示部、56…送受信部、57…コイン型外部ROM。

【図2】



【図4】

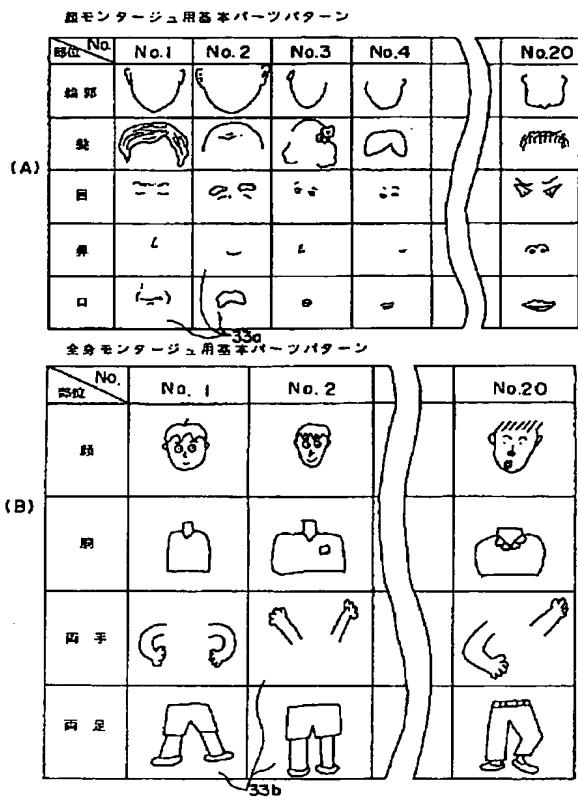
頭モニタージュ用バトル点数					
部位	No 1	No 2	No 3	No 4	
輪郭	0	1	6	5	
髪	3	5	7	8	
鼻	4	3	5	7	
目	1	2	3	4	
口	1	8	9	2	

340

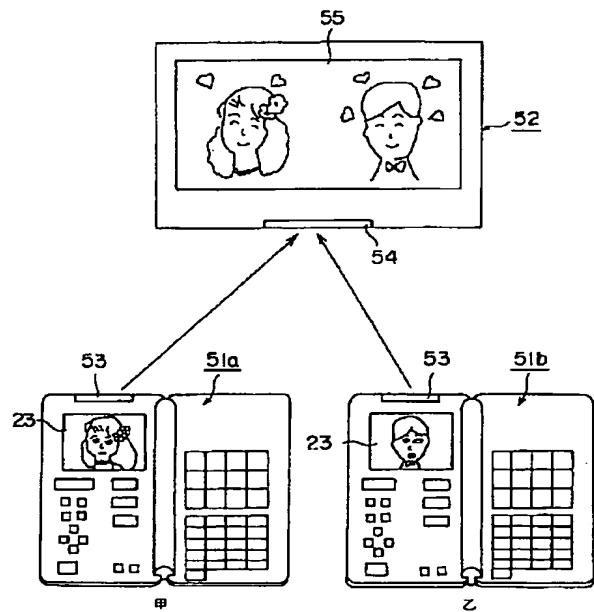
全身モニタージュ用バトル点数					
部位	No 1	No 2	No 3	No 4	No 20
頭	9	2			1
腕	3	6			9
両手	2	5			8
両足	1	3			7

34b

【図3】



【図23】



【図5】

顔モンタージュ用相性点数

部位	No.1	No.2	No.3	No.4
額部	1	3	5	7
髪	2	4	6	8
目	3	5	7	9
鼻	6	4	3	1
口	8	5	4	2

35a

全身モンタージュ用相性点数

部位	No.1	No.2	No.20
頭	2	3	4
肩	6	7	8
両手	9	5	2
両足	5	9	1

35b

【図6】

第1回目の途中表示用パターン

部位	No.1	No.2	No.3	No.4
目				
口				

36a

第2回目の途中表示用パターン

部位	No.1	No.2	No.3	No.4
目				
口				

36b

結果表示用パターン

部位	No.1	No.2	No.3	No.4
目				
口				
その他				

36c

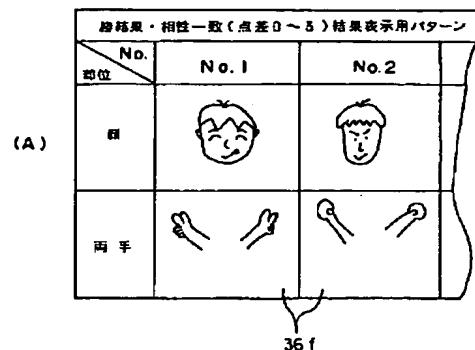
3b c-1

【図7】

相性一致(点差0~3)結果表示用パターン					
No.	No. 1	No. 2	No. 3	No. 4	
目	一一	○○	一一	一一	
口	一	一	一	一	
その他	△ □	△ □	* ★ * ★		36d

36d-1

【図8】



負結果・相性不一致(点差16点以上)結果表示用パターン					
No.	No. 1	No. 2	No. 3	No. 4	
目	○★	○	△△	△△	
口	一	一	一	一	
その他					36e

36e-1

負結果・相性一致(点差0~3)結果表示用パターン		
No.	No. 1	No. 2
目		
両手		

36g

【図11】

バトル用顔モンタージュデータ	
甲	乙
点数	8
輪郭	1 (0)
髪	1 (3)
鼻	2 (3)
目	1 (1)
口	1 (1)
I1a	I1c
I1b	I1d

( )内: バトル点数

相性用顔モンタージュデータ	
甲	乙
点数	25
輪郭	4 (7)
髪	4 (B)
鼻	3 (7)
目	4 (1)
口	4 (2)
I2a	I2c
I2b	I2d

( )内: 相性点数

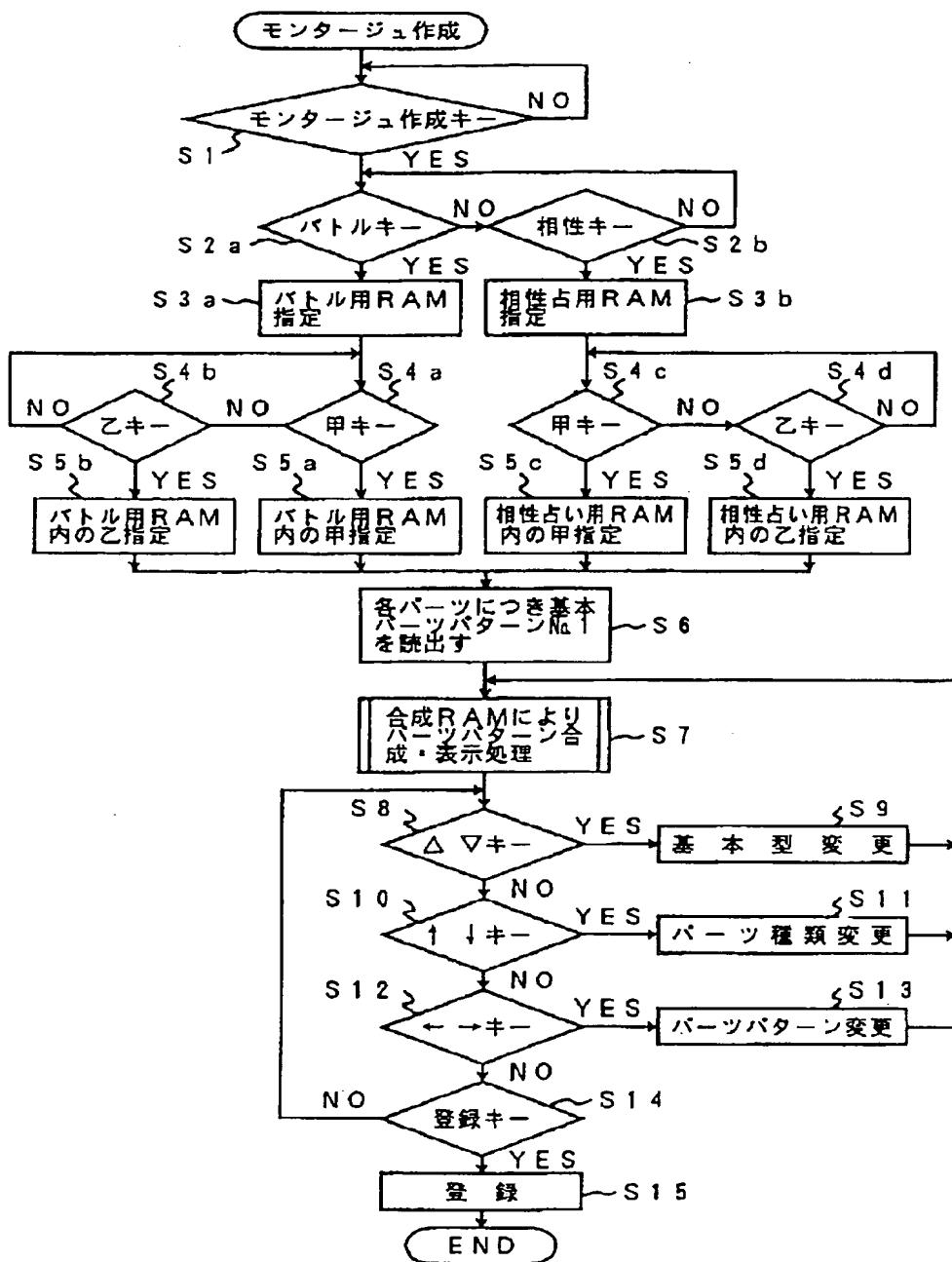
バトル用全身モンタージュデータ	
甲	乙
点数	12
部位	
頭	9 (0)
胴	3 (5)
両手	2 (4)
両足	1 (3)
I1A	I1C
I1B	I1D

( )内: バトル点数

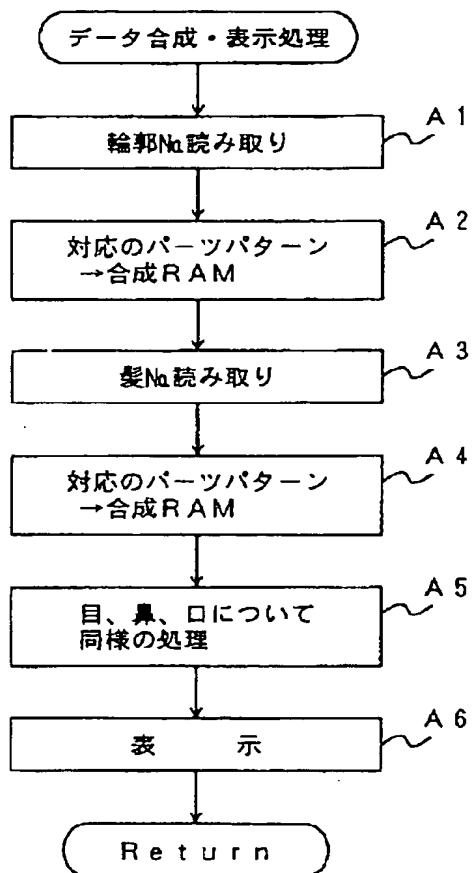
相性用全身モンタージュデータ	
甲	乙
点数	81
部位	
頭	2 (1)
胴	6 (2)
両手	9 (3)
両足	5 (2)
I2A	I2C
I2B	I2D

( )内: 相性点数

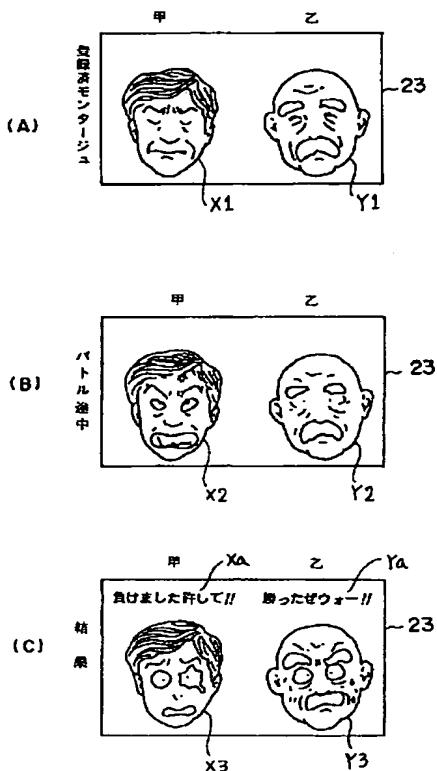
【図13】



【図14】



【図17】



【図21】

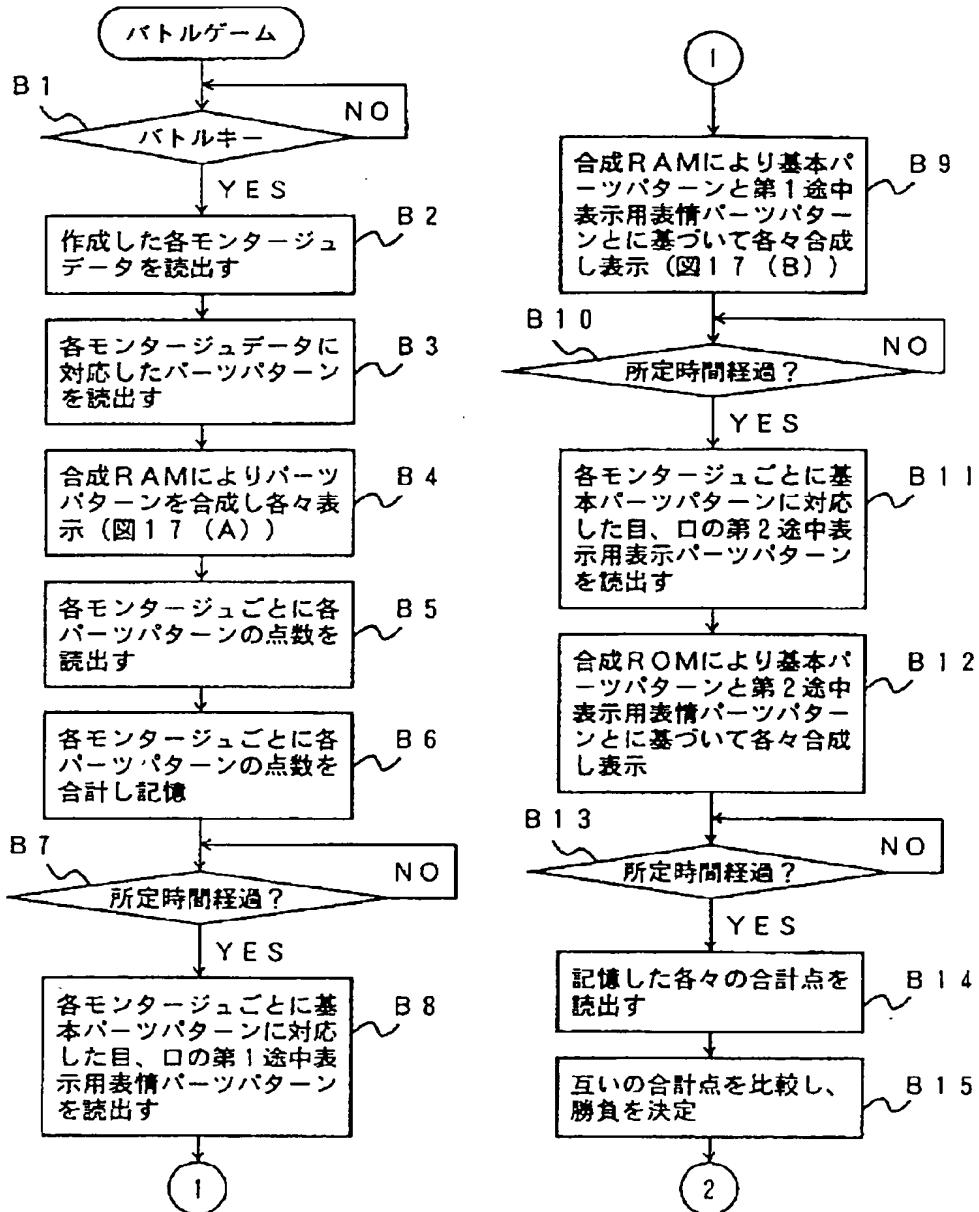
200  
相型別相性対応ROM

相手 自分	丸型	卵型	四角型	細長型	ホーム ベース型	混合型	逆三角型
丸型	◎	◎	xx	△	△	x	x
卵型	◎	○	x	○	△	△	◎
四角型	xx	x	xx	◎	○	○	△
細長型	△	○	◎	△	x	x	○
ホーム ベース型	△	△	○	x	x	xx	x
混合型	x	△	○	x	xx	x	x
逆三角型	x	◎	△	○	x	x	xx

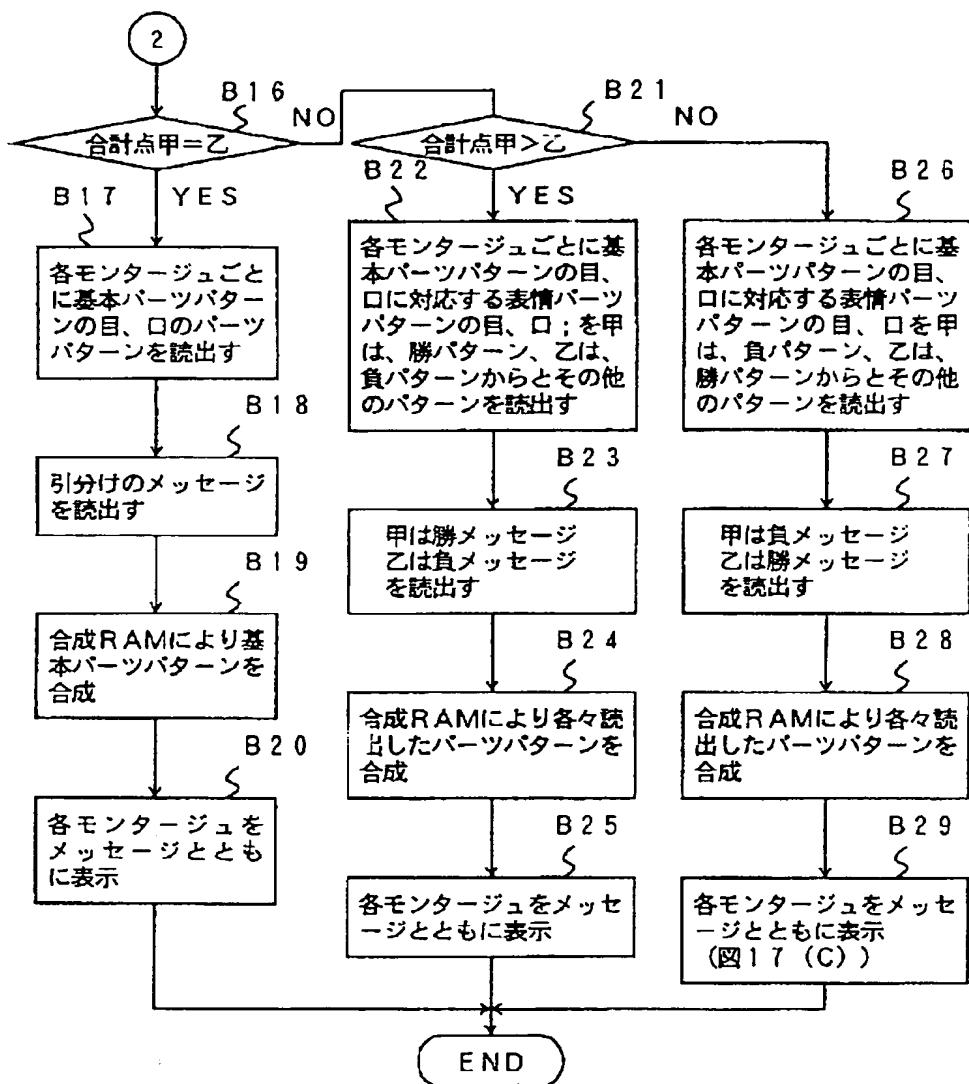
相性度  
 $\begin{cases} \circledcirc \quad \circ = 0 \sim 3 \\ \triangle = 4 \sim 15 \\ \times \quad xx = 16 \sim \end{cases}$

200a

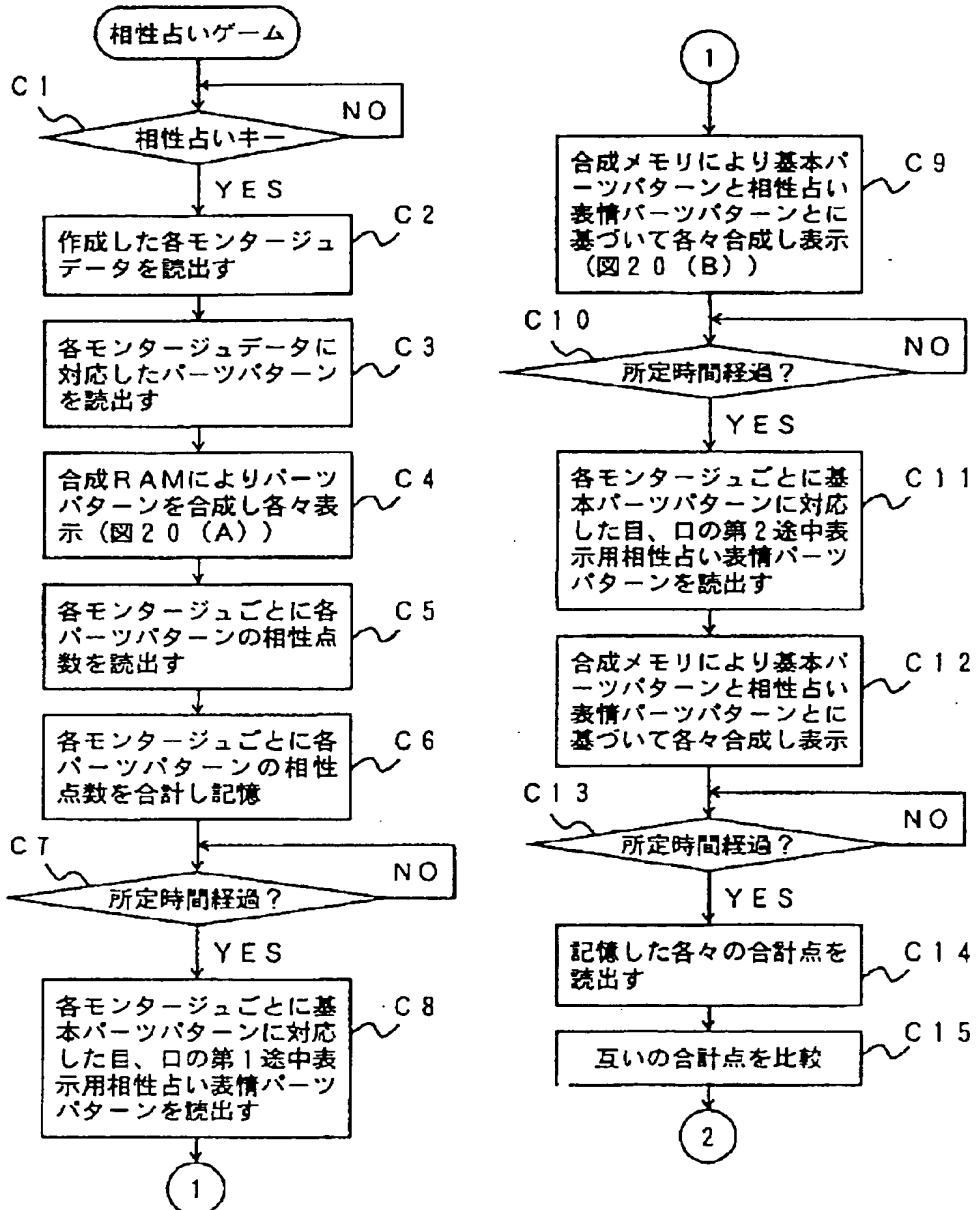
【図15】



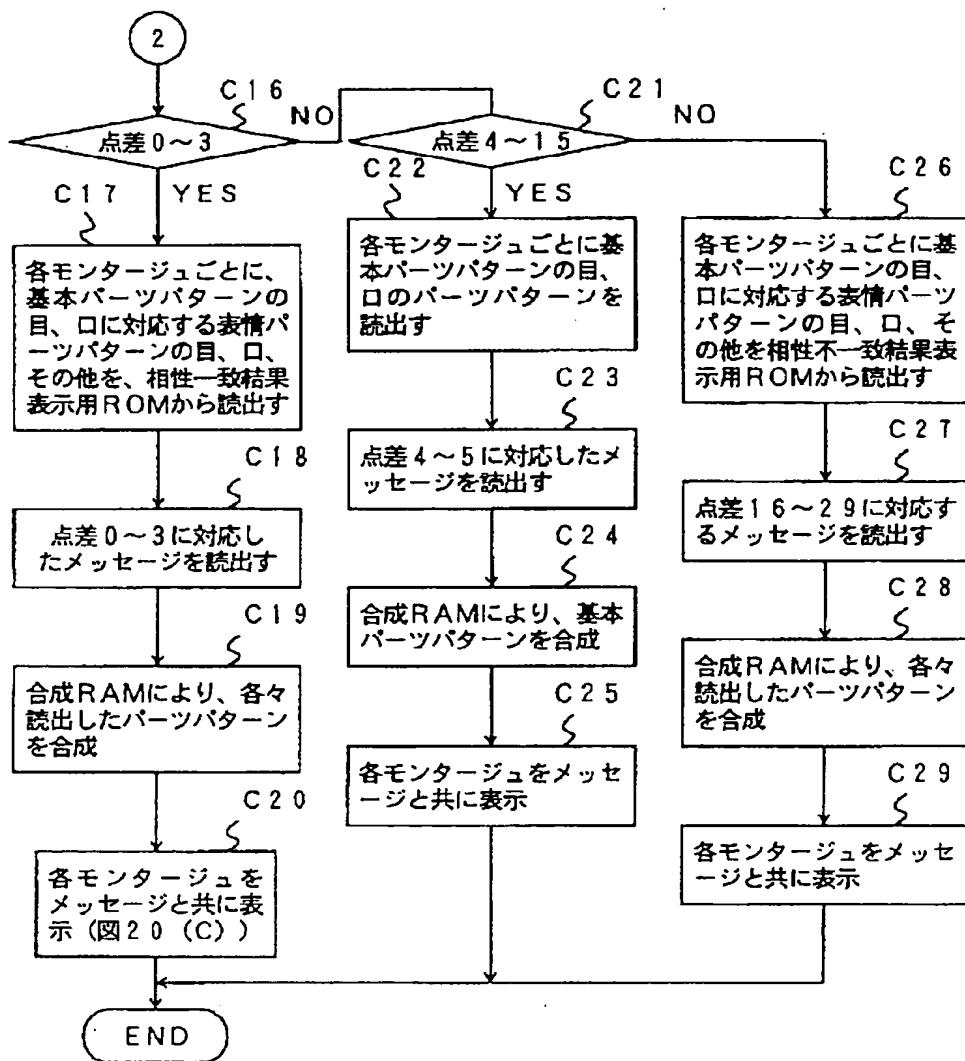
【図16】



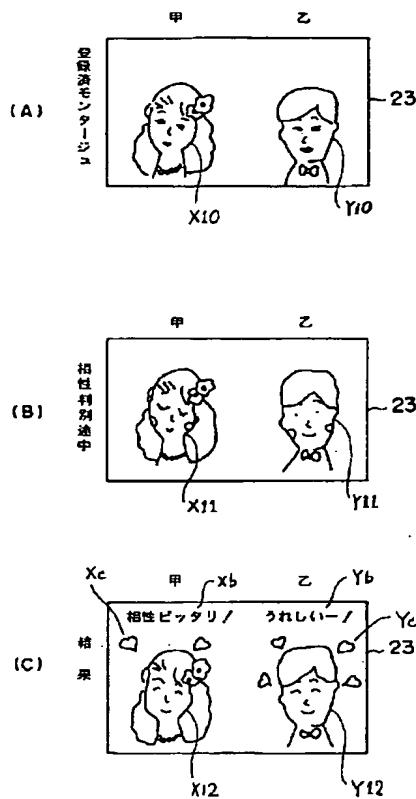
【図18】



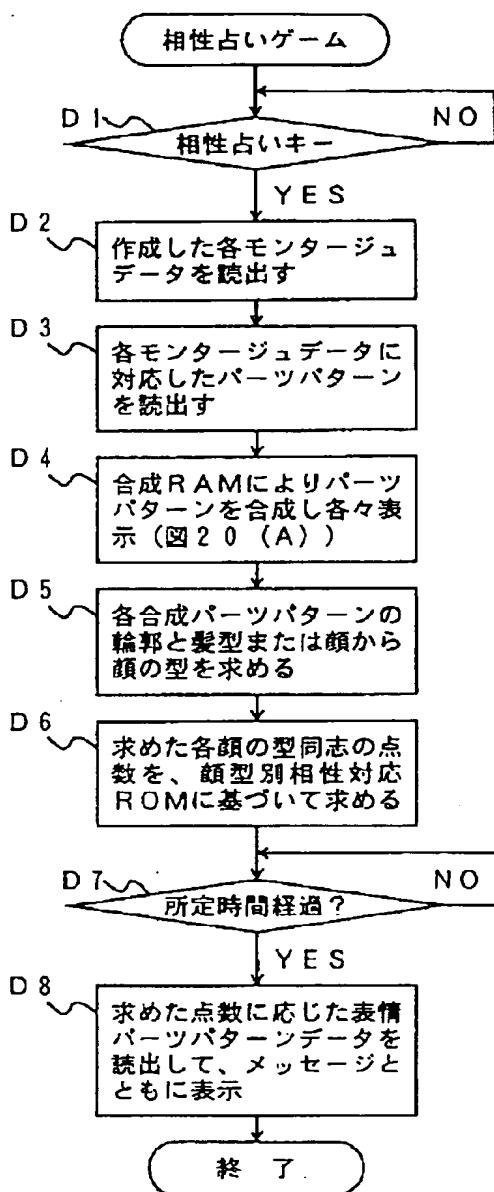
【図19】



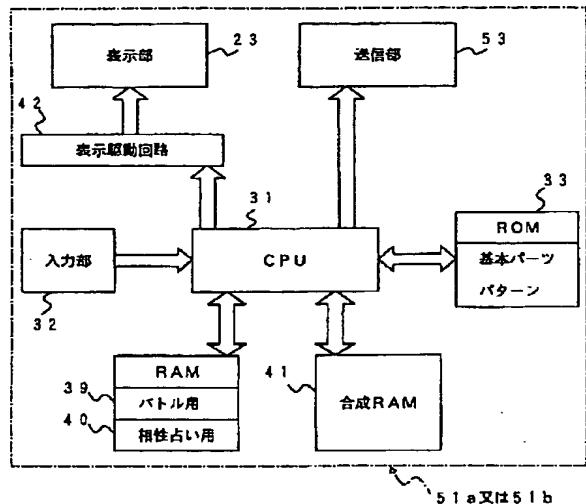
【図20】



【図22】

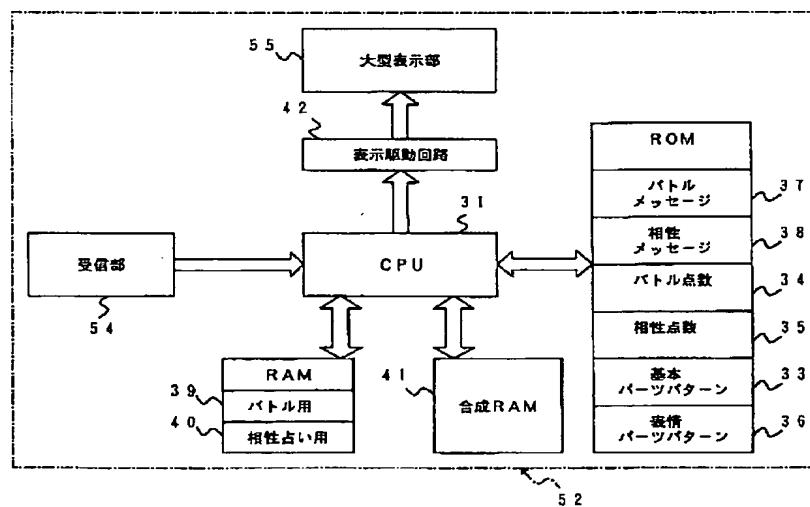


【図24】

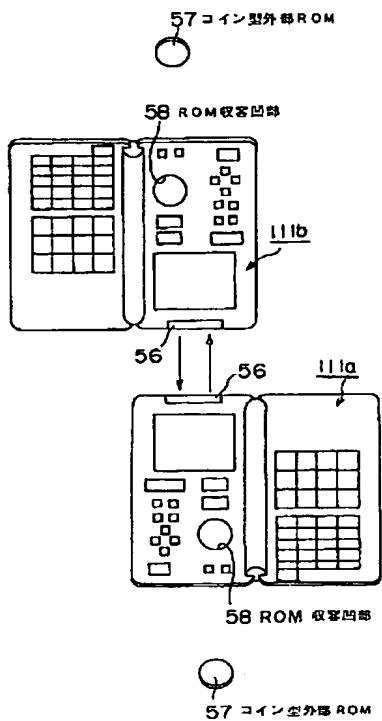


51a又は51b

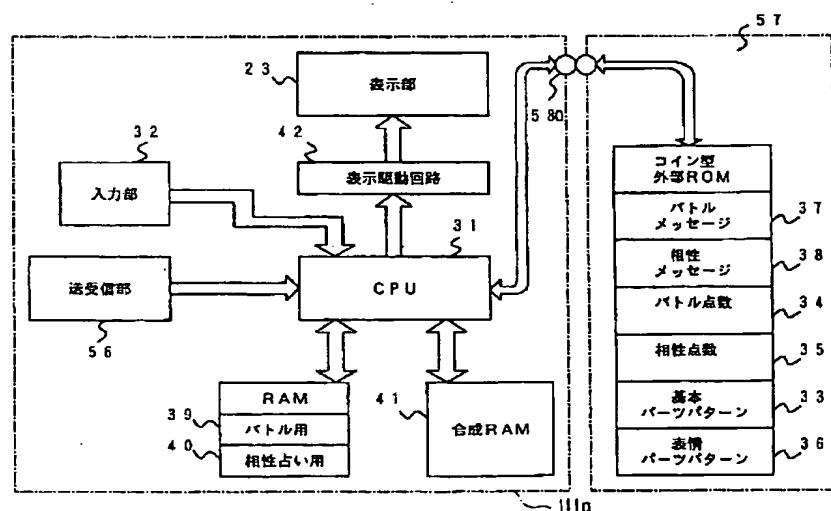
【図25】



【図26】



【図27】



# PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : **08-047579**

(43)Date of publication of application : **20.02.1996**

(51)Int.CI.

A63F 9/22

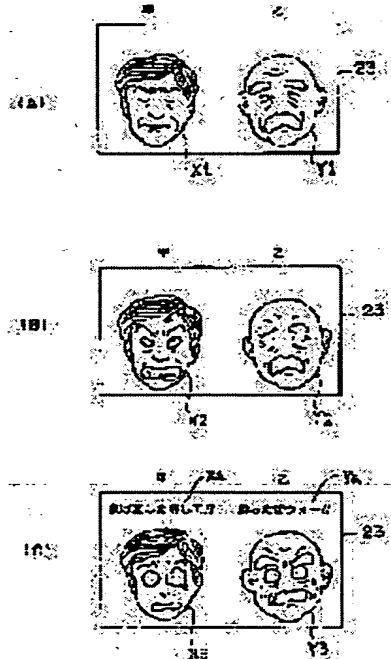
(21)Application number : **07-232153**

(22)Date of filing : **11.09.1995**

(71)Applicant : **CASIO COMPUT CO LTD**

(72)Inventor : **MURATA YOSHIYUKI  
ARIIZUMI MASAHITO**

## (54) ELECTRONIC GAME DEVICE



### (57)Abstract:

**PURPOSE:** To objectively grasp the condition and degree of the victory or defeat result of a battle with the display of the montage image of a battle competitor or the display of any message.

**CONSTITUTION:** Respective parts patterns corresponding to respective montage data (1) and (2) previously stored in a montage RAM for battle are read from a basic parts pattern ROM and displayed on a display part 23 (A). Points previously set for each of parts patterns consisting of the respective montage images are read from a battle point ROM and summed up and by comparing the levels of total points, the victory or defeat of (1) and (2) is decided. Corresponding to this decided result, the expression of a joy and the message of victory for the winner side montage image and the expression of sorrow and the message of defeat for the loser side montage image are respectively read from an expression parts pattern ROM and a battle message ROM and displayed on the display part 23 (C).

## LEGAL STATUS

[Date of request for examination]

17.03.1998

[Date of sending the examiner's decision of rejection]

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number] 3144276

[Date of registration] 05.01.2001

[Number of appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of extinction of right]

Copyright (C); 1998,2003 Japan Patent Office

\* NOTICES \*

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1. This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
2. \*\*\*\* shows the word which can not be translated.
3. In the drawings, any words are not translated.

---

## CLAIMS

---

[Claim(s)]

[Claim 1] Electronic game equipment characterized by providing the following 1st storage means by which two or more 1st body picture formed combining two or more partial pictures is memorized The 1st display means which displays two or more 1st body pictures memorized by this 1st storage means 2nd storage means by which two or more the data which specify the partial picture which constitutes two or more 1st body pictures of each memorized by the storage means of the above 1st are memorized A determination means to determine the victory or defeat of each 1st body picture memorized by the storage means of the above 1st based on two or more the data memorized by this 2nd storage means, The 2nd display means which changes a part of each 1st body picture [ at least ] currently displayed on the display means of the above 1st according to the result of the determination by this determination means, and displays this 2nd changed body picture

[Claim 2] Electronic game equipment characterized by providing the following 1st storage means by which the partial picture specified by two or more partial picture the data and two or more partial picture the data of each concerned is memorized by matching A receiving means to receive two or more partial picture the data sent from the outside The 1st body image formation means which reads the partial picture corresponding to two or more partial picture the data received by this receiving means from the storage means of the above 1st, respectively, and forms the 1st body picture combining each of this read partial picture The 2nd body image formation means which forms the 2nd body picture combining two or more partial pictures, A determination means to determine the victory or defeat between the 2nd body picture formed of this 2nd body image formation means, and the 1st body picture formed of the body image formation means of the above 1st, the 2nd display means which is alike and responds to the victory-or-defeat result determined by this determination means, changes each of each 1st body picture [ at least / a part of ] currently displayed on the display means of the above 1st, and displays each of this 3rd changed body picture

[Claim 3] Electronic game equipment characterized by providing the following 1st storage means by which the partial picture specified by two or more partial picture the data and two or more partial picture the data of each concerned is memorized by matching A receiving means to receive 2 sets of two or more partial picture the data sent from the outside The 1st body image formation means which reads the partial picture corresponding to 2 sets of two or more partial picture the data received by this receiving means from the storage means of the above 1st, respectively, and forms the 1st two body picture combining each of this read partial picture The 1st display means which displays the 2nd two body picture formed of this 1st body image formation means, A determination means to determine two victory or defeat of the 2nd body picture displayed on this 1st display means, The 2nd display means which changes each of each 1st two body picture [ at least / a part of ] currently displayed on the display means of the above 1st according to the victory-or-defeat result determined by this determination means, and displays each of this 3rd changed body picture

[Claim 4] Electronic game equipment characterized by to provide \*\*\* for the 3rd display means which displays the 3rd body picture different, respectively from the above 1st and the 2nd body picture on within a time [ during time to display the 1st body picture on the display means of time to display the 1st body picture on the display means of the above 1st, and the above 2nd in electronic game equipment according to claim 1 to 3 ].

[Claim 5] Electronic game equipment characterized by providing the following 1st storage means by which two or more body pictures formed combining two or more partial pictures are memorized 2nd storage means by which two or more the data which specify the partial picture which constitutes two or more body pictures of each memorized by this 1st storage means are memorized A determination means to determine the victory or defeat of each body pictures memorized by the storage means of the above 1st based on two or more the data memorized by this 2nd storage means It is a display means as a result of displaying the result of the determination by this determination means.

---

[Translation done.]

\* NOTICES \*

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

- 1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
- 2.\*\*\* shows the word which can not be translated.
- 3.In the drawings, any words are not translated.

---

## DETAILED DESCRIPTION

---

### [Detailed Description of the Invention]

#### [0001]

[The technical field to which invention belongs] It is related with the electronic game equipment used in case this invention performs a battle game etc.

#### [0002]

[Description of the Prior Art] Conventionally, as pitched-against each other type battle equipment using electronic equipment, bar code battle equipment is known, for example. If, as for this bar code battle equipment, two persons input respectively arbitrary bar codes, these two bar codes are

changed into numeric data, a winner judging will be carried out noting that the larger one of power of the numeric value is high, the victory or defeat of a battle result will be judged by comparison of the numeric data corresponding to two inputted bar codes in this case, and the display of the victory or defeat will be performed by the digital readout etc.

[0003]

[Problem(s) to be Solved by the Invention] However, with such conventional bar code battle equipment, since the numeric data corresponding to two inputted bar codes is only compared and a digital readout and graphical representation only perform each of the victory-or-defeat results, there is a trouble that are hard to grasp the situation and grade according to the difference of victory or defeat correctly and objective, and game nature is deficiently missing at \*\*\*\*\*. This invention is made in view of the above-mentioned technical problem. Therefore, this invention aims at offering the electronic game equipment which can grasp those victory or defeat with the appearance gestalt of two or more body pictures set as the object of victory or defeat. Moreover, this invention aims at offering the electronic game equipment which the body pictures created by the user are made to fight and can display the victory or defeat.

[0004]

[Means for Solving the Problem] Namely, 1st storage means by which two or more 1st body picture in which invention according to claim 1 was formed combining two or more partial pictures is memorized, The 1st display means which displays two or more 1st body pictures memorized by this 1st storage means, 2nd storage means by which two or more the data which specify the partial picture which constitutes two or more 1st body pictures of each memorized by the storage means of the above 1st are memorized, A determination means to determine the victory or defeat of each 1st body picture memorized by the storage means of the above 1st based on two or more the data memorized by this 2nd storage means, According to the result of the determination by this determination means, a part of each 1st body picture [ at least ] currently displayed on the display means of the above 1st is changed, and the 2nd display means which displays this 2nd changed body picture is provided.

[0005] Moreover, 1st storage means by which two or more body pictures in which invention according to claim 5 was formed combining two or more partial pictures are memorized, 2nd storage means by which two or more the data which specify the partial picture which constitutes two or more body pictures of each memorized by this 1st storage means are memorized, The display means is provided as a result of displaying the result of the determination by determination means to determine the victory or defeat of each body pictures memorized by the storage means of the above 1st, and this determination means, based on two or more the data memorized by this 2nd storage means.

[0006] According to invention according to claim 1, two or more 1st body pictures [ 1st ] formed combining two or more partial pictures are displayed. It is based on two or more the data which specify the partial picture which constitutes each of each of this 1st body picture. The victory or defeat of each 1st body picture by which an indication is given [ aforementioned ] are determined, a part of each 1st body picture [ at least ] by which an indication is given [ aforementioned ] is changed according to the result of this determination, and it is made to display this 2nd changed body picture.

[0007] Moreover, while making two or more body pictures formed combining two or more partial pictures memorize according to invention according to claim 5 Two or more the data which specify the partial picture which constitutes each of two or more of these body pictures memorized are made to memorize, the victory or defeat of each body pictures similarly memorized based on two or more of these the data memorized are determined, and it is made to display the result of this

determination.

[0008]

[Embodyments of the Invention] Hereafter, a drawing explains the form of 1 implementation of this invention. Drawing 1 is drawing showing the appearance composition of the electronic notebook which carried the electronic game equipment of this invention as a montage battle game machine.

[0009] The electronic notebook main part 11 has the case of the notebook formula opened to right and left. to left operation side 12a Others [ b / "off-" key 13/ "on-" key 13a which performs ON of a power supply and OFF, and ], The "montage creation" key 14 operated in case montage creation mode is set up, "first" key 15a, "second" key 15b, [ which specifies a candidate person "the first" or the "second" on the occasion of montage creation ] Basic montage selection key "\*\*\*, \*\*"16a for choosing one from the two or more foundations type montage pictures which consist of a fundamental combination of each parts pattern which is each partial picture beforehand memorized on the occasion of creation of a montage picture, 16b, Parts specification key "\*\*\*, \*\*"17a for specifying the parts which serve as a candidate for change on the occasion of montage creation, 17b, Pattern selection key "<-, ->" 18a for choosing the parts pattern of the changed parts specified as the above-mentioned candidate for change, 18b, It is operated although preservation place specification as a montage picture for battles is performed on the occasion of "registration" key 19 operated in case the created montage pattern is saved, and montage creation. Moreover, it is operated although preservation place specification as a montage picture for affinity fortune-tellings is performed on the occasion of the "battle" key 20 operated in case battle game mode is set up, and montage creation. Moreover, the "affinity fortune-telling" key 21 operated in case affinity fortune-telling game mode is set up, and the "start" key 22 are formed.

[0010] Moreover, the liquid crystal dot-matrix display 23 is formed in left operation side 12a of the above-mentioned electronic notebook main part 11.

[0011] This liquid crystal dot-matrix display 23 is equipped with the montage display area by the side of the "first", and the montage image display area by the side of the "second."

[0012] On the other hand, ten key "0-9" 24 operated in case a numerical input is performed, operator key "+, -, x, /, =" 25, and alphabet key "A-Z" 26 for [ various ] data inputs are prepared in right operation side 12b of the above-mentioned electronic notebook main part 11.

[0013] Drawing 2 is the block diagram showing the composition of the electronic circuitry of the electronic notebook which carried the above-mentioned montage battle game machine.

[0014] The electronic circuitry of the electronic notebook which carried this montage battle game machine is equipped with CPU (central processing unit)31.

[0015] The above CPU 31 is what performs motion control of each part of a circuit according to the program memorized beforehand based on the key stroke signal supplied from the input section 32 prepared in the right-and-left operation sides 12a and 12b of the aforementioned electronic notebook main part 11. In CPU31, others [ section / input / 32 / above-mentioned ], The basic parts pattern ROM 33, the battle mark ROM 34, the affinity mark ROM 35, the expression parts pattern ROM 36, the battle message ROM 37, the affinity message ROM 38, the montage RAM 39 for battles, the montage RAM 40 for affinity fortune-tellings, composition RAM 41 And the aforementioned liquid crystal dot-matrix display 23 is connected through the display drive circuit 42.

[0016] Drawing 3 is drawing showing the storing state of the basic parts pattern in the basic parts pattern ROM 33 of the electronic notebook which carried the above-mentioned montage battle game machine, this drawing (A) shows the storing state of the basic parts pattern for a face montage, and this drawing (B) shows the storing state of the basic parts pattern for a whole body montage.

[0017] Each part which constitutes the face of life objects, such as human being, an animal, and an

alien, is divided into the parts (part) of a profile, a hairstyle, an eye, a nose, and a mouth, and 20 kinds of parts patterns fear the basic parts pattern ROM 33 (refer to drawing 3 (A)) for the above-mentioned face montage the account of \*\*\*\*\* with a number for every parts in predetermined storage area 33a (No1-No20). Moreover, each part which constitutes the whole body is divided into the parts (part) of a face, a fuselage, both hands, and both legs, and 20 kinds of parts patterns fear the basic parts pattern ROM 33 (refer to drawing 3 (B)) for the above-mentioned whole body montage the account of \*\*\*\*\* with a number for every parts in predetermined storage area 33b (No1-No20).

[0018] In this case, in each of the basic parts patterns No1-No20 for a face montage in the above-mentioned basic parts pattern ROM 33, 20 kinds of basic face montages defined beforehand will be obtained by combining the pattern of each of those parts (a profile, a hairstyle, an eye, a nose, mouth).

[0019] Moreover, in each of the basic parts patterns No1-No20 for a whole body montage in the above-mentioned basic parts pattern ROM 33, 20 kinds of basic whole body montages defined beforehand will be obtained by combining the pattern of each of those parts (a face, a fuselage, both hands, both legs).

[0020] Drawing 4 is drawing showing the storing state of the battle mark in the battle mark ROM 34 of the electronic notebook which carried the above-mentioned montage battle game machine, this drawing (A) shows the storing state of the battle mark for a face montage, and this drawing (B) shows the storing state of the battle mark for a whole body montage.

[0021] The battle mark to 0-9 which were beforehand defined corresponding to each of the basic parts pattern for a face montage in the aforementioned basic parts pattern ROM 33 (profile, hairstyle, nose, eye, and mouth x No1-No20) are assigned, and the battle mark ROM 34 (refer to drawing 4 (A)) for the above-mentioned face montage are memorized by each area 34a.

[0022] Moreover, the battle mark to 0-9 which were beforehand defined corresponding to each of the basic parts pattern for a whole body montage in the aforementioned basic parts pattern ROM 33 (face, fuselage, both-hands, and both leg x No1-No20) as battle mark ROM 34 (refer to drawing 4 (B)) for the above-mentioned whole body montage are assigned, and the each area 34b storage of is done.

[0023] Drawing 5 is drawing showing the storing state of the affinity mark in the affinity mark ROM 35 of the electronic notebook which carried the above-mentioned montage battle game machine, this drawing (A) shows the storing state of the affinity mark for a face montage, and this drawing (B) shows the storing state of the affinity mark for a whole body montage.

[0024] The affinity mark to 0-9 which were beforehand defined corresponding to each of the basic parts pattern for a face montage in the aforementioned basic parts pattern ROM 33 (profile, hairstyle, nose, eye, and mouth x No1-No20) are assigned, and the affinity mark ROM 35 (refer to drawing 5 (A)) for the above-mentioned face montage are memorized by each area 35a.

[0025] Moreover, the affinity mark to 0-9 which were beforehand defined corresponding to each of the basic parts pattern for a whole body montage in the aforementioned basic parts pattern ROM 33 (face, fuselage, both-hands, and both leg x No1-No20) as affinity mark ROM 35 (refer to drawing 5 (B)) for the above-mentioned whole body montage are assigned, and each area 35b memorizes.

[0026] the storing state of the pattern for the 2nd phase [ drawing 6 is drawing showing the storing state of the face expression pattern in the expression parts pattern ROM 36 of the electronic notebook which carried the above-mentioned montage battle game machine, and this drawing (A) shows the storing state of the pattern for the 1st phase display under battle waging war, and ] display under battle waging war -- being shown -- this drawing (C) -- a battle pair -- a victory -- the storing state of the pattern for a result display is shown

[0027] The pattern for a display in each above-mentioned battle stage It is what is memorized in each area 36a-36c as a parts pattern for face expression change corresponding to each of the basic parts pattern of the eye in the aforementioned basic parts pattern ROM 33, and a mouth. For example, the face montage in which it was indicated by composition by the combination of the parts pattern for every each part grade in the aforementioned basic parts pattern for a face montage (refer to drawing 3 (A)) in battle game mode In the 1st phase under battle waging war, and the 2nd phase, respectively, reach a pattern (drawing 6 (A)), parts patterns, such as the eye and a mouth, are replaced [ above-mentioned ] one by one according to the pattern for the 2nd phase display (drawing 6 (B)) for the 1st phase display, expression change is carried out, and it sets to battle waging-war end \*\*\*\*\* further. According to the above-mentioned pattern for a \*\*\*\*\* display ( drawing 6 (C) ), parts patterns, such as the eye and a mouth, are replaced, and it changes to \*\*\*\*\*.

[0028] in this case, the above-mentioned battle pair -- a victory -- the pattern for a result display ( drawing 6 (C) ) is equipped with the \*\*\*\*\* pattern (area 36c-1 of others) for combining with the background of the face montage picture by the side of a winner

[0029] Drawing 7 is drawing showing the storing state of the face expression pattern in the expression parts pattern ROM 36 of the electronic notebook which carried the above-mentioned montage battle game machine, this drawing (A) shows the storing state of the pattern for an affinity coincidence result display, and this drawing (B) shows the storing state of the pattern for a display as a result of [ affinity inharmonious ] a battle waging-war negative result.

[0030] Each above-mentioned pattern for a result display is what is memorized in each area 36d and 36e as a parts pattern for face expression change corresponding to each of the basic parts pattern of the eye in the aforementioned basic parts pattern ROM 33, and a mouth. For example, in battle game mode, the face montage in which it was indicated by composition by the combination of the parts pattern for every each part grade in the aforementioned basic parts pattern for a face montage (refer to drawing 3 (A)) is set in a battle waging-war end negative stage. According to the above-mentioned pattern for a negative result display ( drawing 7 (B) ), parts patterns, such as the eye and a mouth, are replaced, and it changes to a negative expression. On the other hand, in affinity fortune-telling game mode, for example, the face montage picture in which it was indicated by composition by the combination of the parts pattern for every each part grade in the aforementioned basic parts pattern for a face montage (refer to drawing 3 (A)) In an affinity fortune-telling end coincidence stage, according to the above-mentioned pattern for an affinity coincidence result display (drawing 7 (A)), parts patterns, such as the eye and a mouth, are replaced, and change to the expression of joy, and it sets in an affinity fortune-telling end inharmonious stage. According to the pattern for a display ( drawing 7 (B) ), parts patterns, such as the eye and a mouth, are replaced the above-mentioned affinity inharmonious result, and it changes to the expression of sadness.

[0031] In this case, the above-mentioned pattern for an affinity coincidence result display ( drawing 7 (A) ) is equipped with the affinity coincidence background pattern (each area 36d of others - 1) for combining with the background of the face montage picture whose affinity corresponded.

[0032] Moreover, a battle waging-war negative result and the pattern for an affinity inharmonious display ( drawing 7 (B) ) are equipped with negative [ for combining with the background of the face montage picture of an affinity inequality ], or an affinity inharmonious background pattern (each other area 36 e-1) at the time of the background of the face montage picture by the side of a loser, and an affinity fortune-telling end at the time of a battle end.

[0033] drawing showing the storing state of the whole body expression pattern in the expression parts pattern ROM 36 of an electronic notebook with which drawing 8 carried the above-mentioned montage battle game machine -- it is -- this drawing (A) -- a battle pair -- a victory -- the storing state of the pattern for a resultative aspect nature coincidence result display is shown, and this

drawing (B) shows the storing state of the pattern for a display as a result of [ affinity inharmonious ] a battle waging-war negative result

[0034] Each above-mentioned pattern for a result display is what is memorized in each area 36f and 36g as a parts pattern for whole body expression change corresponding to each of the basic parts pattern of the face in the aforementioned basic parts pattern ROM 33, and both hands. In battle game mode, for example, the whole body montage picture in which it was indicated by composition by the combination of the parts pattern for every each part grade in the aforementioned basic parts pattern for a whole body montage (refer to drawing 3 (B)) In battle waging-war end \*\*\*\*\*\*, according to the above-mentioned pattern for a \*\*\*\*\* display (drawing 8 (A)), the face and a both-hands pattern are replaced, and change to \*\*\*\*\*\*, and it sets in a battle waging-war end negative stage. According to the above-mentioned pattern for a negative result display ( drawing 8 (B)), the face and a both-hands pattern are replaced, and it changes to a negative expression.

[0035] On the other hand, in affinity fortune-telling game mode, for example, the whole body montage picture in which it was indicated by composition by the combination of the parts pattern for every each part grade in the aforementioned basic parts pattern for a whole body montage (refer to drawing 3 (B)) In an affinity fortune-telling end coincidence stage, according to the above-mentioned pattern for an affinity coincidence result display (drawing 8 (A)), the face and a both-hands pattern are replaced, and change to the expression of joy, and it sets in an affinity fortune-telling end inharmonious stage. According to the pattern for a display ( drawing 8 (B)), the face and a both-hands pattern are replaced the above-mentioned affinity inharmonious result, and it changes to the expression of sadness.

[0036] the [ in addition, / the pattern for the 1st phase display in affinity fortune-telling although illustration is not carried out to the above-mentioned expression parts pattern ROM 36, and ] -- the pattern for 2 stage displays is also stored beforehand

[0037] Drawing 9 is drawing showing the storing state of the battle victory-or-defeat message in the battle message ROM 37 of the electronic notebook which carried the above-mentioned montage battle game machine.

[0038] A victory-or-defeat message which is different in the above-mentioned battle message ROM 37 according to \*\* of a battle result, negative, and a draw is what is memorized by each area 37a. As a \*\* message combined with the face or whole body montage picture by the side of a battle winner, for example, "## Waugh [!!] who won", Allow!! as the negative message combined with the face or whole body montage picture by the side of a battle loser -- "-- it lost -- as" and a draw message, "MUMUMU --" is memorized beforehand

[0039] Drawing 10 is drawing showing the storing state of the affinity message in the affinity message ROM 38 of the electronic notebook which carried the above-mentioned montage battle game machine.

[0040] An affinity message which is different in the above-mentioned affinity message ROM 38 according to affinity fortune-telling's result is what is memorized by each area 38a. For example, the total value of the affinity mark obtained from the aforementioned affinity mark ROM 35 corresponding to each parts pattern which constitutes the face or whole body montage picture set as affinity fortune-telling's object is compared between each montage picture. the case where differences are "0-3" in that respect -- "affinity PITTARI" "-- enjoying good popularity well -- carrying out - the case where it is ", and "4-15" -- "whether it is tolerable" and "how to make friends" -- The affinity message which is combined with each montage picture as "\*\*\*\*\*" useless !" and "being a match in a battle game" in the case of "16-29" is memorized beforehand.

[0041] Drawing 11 shows the storing state of each parts pattern number which constitutes the montage picture for battles registered into the montage RAM 39 for battles of the electronic

notebook which carried the above-mentioned montage battle game machine, this drawing (A) shows the first and the face montage data for battles of each second, and this drawing (B) shows the first and the whole body montage data for battles of each second.

[0042] each parts (a profile, a hairstyle, a nose, an eye, mouth) which constitute the face montage picture chosen as the face montage data storage area 11a and 11b (drawing 11 (A)) of the above-mentioned montage RAM 39 for battles by the user as the first or the second on the occasion of creation of the face montage picture as an object for battle waging war -- each parts pattern number is memorized

[0043] That is, according to the face montage data by the side of the shell shown by above-mentioned drawing 11 (A), for example, the face montage picture of the shell created by the user as an object for battles "No, 1" for a face montage [ in / the basic parts pattern ROM 33 / in a profile pattern ], "No, 1" for faces [ in / this ROM33 / in a hairstyle pattern ], "No, 2" for faces / in / this ROM33 / in a nose pattern ], "No, 1" for faces [ in / this ROM33 / in an eye pattern ], and a mouth pattern will be constituted by the combination of "No, 1" for faces in this ROM33.

[0044] moreover, each parts (a face, a fuselage, both hands, both legs) which constitute the whole body montage picture chosen as the whole body montage data storage area 11A and 11B (drawing 11 (B)) of the above-mentioned montage RAM 39 for battles by the user as the first or the second on the occasion of creation of the whole body montage picture as an object for battle waging war -- each parts pattern number is memorized

[0045] That is, according to the whole body montage data by the side of the shell shown by above-mentioned drawing 11 (B), for example, the whole body montage picture of the shell created by the user as an object for battles "No, 9" for a whole body montage [ in / the basic parts pattern ROM 33 / in a face pattern ], "No, 3" for the whole body [ in / this ROM33 / in a fuselage pattern ], "No, 2" for the whole body / in / this ROM33 / in a both-hands pattern ], and both the leg pattern will be constituted by the combination of "No, 1" for the whole body in this ROM33.

[0046] Here It corresponds to the montage data storage area 11a, 11b, 11A, and 11B where the parts pattern number of each of each parts in the above-mentioned montage RAM 39 for battles is stored. It has the battle mark storage areas 11c, 11d, 11C, and 11D for storing the battle mark read from the aforementioned battle mark ROM 34. Moreover, the first and the montage data storage area 11a, 11b, 11A, and 11B of each second are received. It has the sum total mark storage areas 11e, 11f, 11E, and 11F for storing the sum total mark which totaled the battle mark for every parts which constitutes each montage picture of the. The victory or defeat of a battle will be judged by size comparison of each battle sum total mark of the above-mentioned first montage picture and second montage picture which were stored in this area 11e, 11f, 11E, and 11F.

[0047] Drawing 12 shows the storing state of each parts pattern number which constitutes the montage picture for affinity fortune-tellings registered into the montage RAM 40 for affinity fortune-tellings of the electronic notebook which carried the above-mentioned montage battle game machine, this drawing (A) shows the first and the face montage data for affinity fortune-tellings of each second, and this drawing (B) shows the first and the whole body montage data for affinity fortune-tellings of each second.

[0048] each parts (a profile, a hairstyle, a nose, an eye, mouth) which constitute the face montage picture chosen by the user as the first or the second on the occasion of creation of the face montage as an object for affinity fortune-tellings as face montage data (drawing 12 (A)) of the above-mentioned montage RAM 40 for affinity fortune-tellings -- each parts pattern number is memorized

[0049] That is, according to the face montage data by the side of the shell shown by above-mentioned drawing 12 (A), for example, the face montage picture of the shell created by the user as an object for affinity fortune-tellings "No, 4" for a face montage [ in / the basic parts pattern ROM

33 / in a profile pattern ], "No, 4" for faces [ in / this ROM33 / in a hairstyle pattern ], "No, 3" for faces / in / this ROM33 / in a nose pattern ], "No, 4" for faces [ in / this ROM33 / in an eye pattern ], and a mouth pattern will be constituted by the combination of "No, 4" for faces in this ROM33. [0050] moreover, each parts (a face, a fuselage, both hands, both legs) which constitute the whole body montage picture chosen by the user as the first or the second on the occasion of creation of the whole body montage picture as an object for affinity fortune-tellings as whole body montage data (drawing 12 (B)) of the above-mentioned montage RAM 40 for affinity fortune-tellings -- each parts pattern number is memorized

[0051] That is, according to the whole body montage data by the side of the shell shown by above-mentioned drawing 12 (B), for example, the whole body montage picture of the shell created by the user as an object for affinity fortune-tellings "No, 2" for a whole body montage [ in / the basic parts pattern ROM 33 / in a face pattern ], "No, 6" for the whole body [ in / this ROM33 / in a fuselage pattern ], "No, 9" for the whole body / in / this ROM33 / in a both-hands pattern ], and both the leg pattern will be constituted by the combination of "No, 5" for the whole body in this ROM33.

[0052] Here It corresponds to the parts pattern number storage areas 12a, 12b, 12A, and 12B of each of each parts in the above-mentioned montage RAM 40 for affinity fortune-tellings. It has the affinity mark storage areas 12c, 12d, 12C, and 12D for storing the affinity mark read from the aforementioned affinity mark ROM 35. Moreover, the first and the montage data storage area 12a, 12b, 12A, and 12B of each second are received. It has the sum total mark storage areas 12e, 12f, 12E, and 12F for storing the sum total mark which totaled the affinity mark for every parts which constitutes each montage picture of the. The right and wrong (the degree of affinity) of affinity will be judged by \*\*\*\* comparison of each affinity sum total mark of the above-mentioned first

montage picture and second montage picture which were stored in this area 12e, 12f, 12E, and 12F.

[0053] The above-mentioned composition RAM 41 It corresponds to the parts pattern number for every parts which constitutes the first and the second montage picture which are memorized by the montage RAM 40 for affinity fortune-tellings in the above-mentioned montage RAM 39 for battles, and affinity fortune-telling game mode in battle game mode, respectively. It is what compounds each parts pattern read from the above-mentioned basic parts pattern ROM 33. A contiguity indication of the first in this composition RAM 41, the first obtained by composition of each parts pattern of each second montage picture, and the montage pattern of the second is given through the above-mentioned display drive circuit 42 at the liquid crystal dot-matrix display 23 as the object for battle waging war, or an object for affinity fortune-tellings.

[0054] Next, operation of the electronic notebook which carried the montage battle game machine by the above-mentioned composition is explained.

[0055] Drawing 13 is a flow chart which shows montage creation processing of the electronic notebook which carried the above-mentioned montage battle game machine.

[0056] That is, operation of the "montage creation" key 14 in the input section 32 sets CPU31 as montage creation mode (Step S1).

[0057] In this montage creation mode, if the "battle" key 20 is operated that the first or the second montage picture for battle waging war should be created, the montage RAM 39 for battles will be specified as a storing place of the montage data (Step S2 a S3a).

[0058] And if "shell" key 15a is operated that a shell montage picture should be created, the montage data storage area 11a or 11A (refer to drawing 11 ) by the side of the shell in the above-mentioned montage RAM 39 for battles will be specified (Step S4 a S5a).

[0059] Then, while each parts pattern "No, 1" which constitutes the 1st basic montage picture in the basic parts pattern ROM 33 is read first, it is transmitted to composition RAM 41, is compounded, and is displayed on a display 23 as a shell montage picture for battles (Steps S6 and S7).

[0060] Drawing 14 is a flow chart which shows merge display processing accompanying montage creation processing of the electronic notebook which carried the above-mentioned montage game machine.

[0061] That is, if the parts pattern number of each parts is specified to the above-mentioned basic parts pattern ROM 33 that a shell montage picture should be constituted, the parts pattern corresponding to the parts pattern number will be read from the basic parts pattern ROM 33, and will be transmitted to composition RAM 41 (Step A1 - A5).

[0062] In this case, in composition RAM 41, each parts pattern which constitutes the 1st basic montage picture is compounded, and, thereby, the 1st basic montage picture which each parts consisted of by the parts pattern of "No, 1" is first displayed on a display 23 (Step A6).

[0063] If basic montage selection key "\*"16b in the input section 32 is operated here, each parts pattern number which directs the basic montage picture over the basic parts pattern RAM 33 will be changed into "No, 2" from "No, 1" (Steps S8 and S9).

[0064] Then, it responds to the number "No, 2" which shows the pattern of each parts specified as the above-mentioned basic montage picture. Each parts pattern memorized by the basic parts pattern ROM 33 (in this case) Read-out of "No, 2" and pattern transfer composition processing to composition RAM 41 are performed altogether. For example, in the case of a face montage picture, the 2nd basic montage picture which consisted of parts patterns with which even all mouth patterns are equivalent to "No, 2" from a profile pattern is displayed on a display 23 (Step S7).

[0065] That is, if basic montage selection key \*\*\*, \*\*"16a in the input section 32 and 16b are operated, processing of the above-mentioned steps S7-S9 is repeated, change composition will be carried out one by one, and 20 kinds of basic montage pictures beforehand memorized as "No, 1" - "No, 20" will be displayed on the basic parts pattern ROM 33.

[0066] Thereby, a user chooses beforehand the basic montage picture near the shell montage picture for which he wishes, and makes it display on a display 23.

[0067] When parts specification key \*\*\*, \*\*"17a in the input section 32 and 17b are operated here, it is that by which the object parts of pattern change are changed into arbitrary parts. For example, the inside of the basic montage picture in which it was beforehand indicated by selection by processing of the above-mentioned steps S7-S9 as a montage picture near the shell montage picture of hope at the display 23, The above-mentioned parts for change are made to change by operating above-mentioned parts specification key \*\*\*, \*\*"17a and 17b to change a certain specific parts into the parts with which others differ (Steps S10 and S11).

[0068] And if after pattern selection key "<, ->" 18a and 18b are operated Change selection of the parts pattern in the parts with which it corresponds in the basic parts pattern ROM 33 by which change directions are carried out as the above-mentioned parts for change is carried out. This parts pattern by which change selection was carried out is read from this basic parts pattern ROM 33, is transmitted to composition RAM 41, and is replaced and displayed on a display 23 (Step S12, S13 - >S7).

[0069] Thereby, a user chooses other parts patterns as a display 23 only about a different parts pattern from the parts pattern of the parts of the shell montage picture of hope of the basic montage pictures which indicated by selection beforehand, and indicates by change.

[0070] To make a parts pattern change to the parts portion of further others here After operating above-mentioned parts specification key \*\*\*, \*\*"17a and 17b and making the parts for change change, above-mentioned pattern selection key "<, ->" 18a and 18b are operated. If the parts pattern number of the arbitrary parts area to the basic parts pattern ROM 33 is made to change It is alternatively changed into parts patterns arbitrary about the new parts of the basic montage picture by which a synthetic indication was given, and the shell montage picture of hope is created (Step

S10-S13-> S7).

[0071] and when the shell montage picture for which a user wishes is acquired Synthetic processing of a shell montage picture is completed by operating "registration" key 19 of the input section 32. Each parts pattern number corresponding to the shell montage picture by which synthetic maintenance is carried out by composition RAM 41 Preservation registration comes (Steps S14 and S15) to be carried out as shell montage data for battles into montage data storage area 11a of the montage RAM 39 (refer to drawing 11) for battles, or 11A.

[0072] To, create the second montage picture which serves as a battle waging-war partner of the above-mentioned first montage picture on the other hand While operating the aforementioned "montage creation" key 14 similarly and setting up montage creation mode The "battle" key 20 and "second" key 15b are operated. as a storing place of the montage data The montage data storage area 11b or 11B (refer to drawing 11) by the side of the second in the montage RAM 39 for battles is specified (Step S1, S2a, S3a, S4b, S5b).

[0073] And basic montage selection key "\*\*\*, \*\*"16a, basic montage selection operation according to 16b like the above, By and the thing for which selection operation of the parts pattern by specification operation of the parts for change by parts specification key "\*\*\*, \*\*"17a and 17b and pattern selection key "<, ->" 18a, and 18b is repeated Each parts pattern corresponding to a desired second montage picture is read from the basic parts pattern ROM 33, is transmitted to composition RAM 41, and is displayed on a display 23 (Steps S6-S13).

[0074] in this way, when the second montage picture for which a user wishes is acquired Synthetic processing of a second montage picture is completed by operating "registration" key 19 of the input section 32. Each parts pattern number corresponding to the second montage picture by which synthetic maintenance is carried out by composition RAM 41 Preservation registration comes (Steps S14 and S15) to be carried out as second montage data for battles into each area 11b of the montage RAM 39 (refer to drawing 11) for battles, or 11B.

[0075] next, in the montage creation processing shown in drawing 13 to create the shell montage picture for affinity fortune-tellings While operating the aforementioned "montage creation" key 14 and setting up montage creation mode The "affinity fortune-telling" key 21 and "shell" key 15a are operated. as a storing place of the montage data The montage data storage area 12a or 12A (refer to drawing 12) by the side of the shell in the montage RAM 40 for affinity fortune-tellings is specified (Step S1, S2b, S3b, S4c, S5c).

[0076] And basic montage selection key "\*\*\*, \*\*"16a, basic montage selection operation according to 16b like the time of creation of the aforementioned montage picture for battles, By and the thing for which selection operation of the parts pattern by specification operation of the parts for change by parts specification key "\*\*\*, \*\*"17a and 17b and pattern selection key "<, ->" 18a, and 18b is repeated Each parts pattern corresponding to a desired shell montage picture is read from the basic parts pattern ROM 33, is transmitted to composition RAM 41, and is displayed on a display 23 (Steps S6-S13).

[0077] in this way, when the shell montage picture for which a user wishes is acquired Synthetic processing of a shell montage picture is completed by operating "registration" key 19 of the input section 32. Each parts pattern number corresponding to the shell montage picture by which synthetic maintenance is carried out by composition RAM 41 Preservation registration comes (Steps S14 and S15) to be carried out as shell montage data for affinity fortune-tellings into montage data storage area 12a of the montage RAM 40 (refer to drawing 12) for affinity fortune-tellings, or 12A.

[0078] To, create the second montage picture which serves as an affinity fortune-telling partner of the above-mentioned first montage picture on the other hand While operating the aforementioned

"montage creation" key 14 and setting up montage creation mode The "affinity fortune-telling" key 21 and "second" key 15b are operated. as a storing place of the montage data The montage data storage area 12b or 12B (refer to drawing 12 ) by the side of the second in the montage RAM 40 for affinity fortune-tellings is specified (Step S1, S2b, S3b, S4d, S5d).

[0079] And basic montage selection key "\*\*, \*\*"16a, basic montage selection operation according to 16b like the above, By and the thing for which selection operation of the parts pattern by specification operation of the parts for change by parts specification key "\*\*, \*\*"17a and 17b and pattern selection key "<, ->" 18a, and 18b is repeated Each parts pattern corresponding to a desired second montage picture is read from the basic parts pattern ROM 33, is transmitted to composition RAM 41, and is displayed on a display 23 (Steps S6-S13).

[0080] in this way, when the second montage picture for which a user wishes is acquired Synthetic processing of a second montage picture is completed by operating "registration" key 19 of the input section 32. Each parts pattern number corresponding to the second montage picture by which synthetic maintenance is carried out by composition RAM 41 Preservation registration comes (Steps S14 and S15) to be carried out as second montage data for affinity fortune-tellings into montage data storage area 12b of the montage RAM 40 (refer to drawing 12 ) for affinity fortune-tellings, or 12B.

[0081] It means that each parts pattern number which constitutes the face or whole body montage picture of the first created as an object for battle waging war and the second was registered into the above-mentioned montage RAM 39 for battles by this (refer to drawing 11 ).

[0082] Moreover, it means that each parts pattern number which constitutes the face or whole body montage picture of the first created as an object for affinity fortune-tellings and the second was registered into the above-mentioned montage RAM 40 for affinity fortune-tellings (refer to drawing 12 ).

[0083] Drawing 15 is a flow chart which shows processing in the battle game first half of the electronic notebook which carried the above-mentioned montage battle game machine.

[0084] Drawing 16 is a flow chart which shows processing in the battle game second half of the electronic notebook which carried the above-mentioned montage battle game machine.

[0085] here, in the montage RAM 39 for battles, the first shown by drawing 11 (A) and the face montage data for battles of the second should pass the aforementioned montage creation processing (drawing 13 , drawing 14 ) -- creation registration is carried out beforehand

[0086] Drawing 17 is drawing showing the display state of the montage picture of the first and the second accompanying battle game processing of the electronic notebook which carried the above-mentioned montage battle game machine.

[0087] That is, if the "battle" key 20 is operated in processing, CPU31 will be set as battle game mode, and the first registered into the montage data storage area 11a and 11B of the montage RAM 39 for battles and the face montage data (refer to drawing 11 (A)) of the second will be read first in the first half of a battle game in which it is shown in drawing 15 (Step B1, B-2).

[0088] Then, it corresponds to the first read from the above-mentioned montage RAM 39 for battles, and the face montage data of the second. It is that by which each parts pattern which constitutes the face montage picture X1 of the first and the face montage picture Y1 of the second is read from the basic parts pattern ROM 33, and is transmitted and compounded by the synthetic memory 41.

Thereby, as drawing 17 (A) shows, the face montage pictures X1 and Y1 of the first as an object for battle waging war and each second are displayed (Steps B3 and B4).

[0089] Here, the battle mark for a face montage for every parts pattern which constitutes the above-mentioned first and the face montage pictures X1 and Y1 of each second are read from battle mark storage area 34a (refer to drawing 4 (A)) to which the battle mark ROM 34 correspond, respectively,

and are stored in the first in the above-mentioned montage RAM 39 for battles, and the battle mark storage areas 11c and 11d for every parts of \*\*\*\*\* (step B5).

[0090] and the face montage pictures X1 and Y of each [ mark / battle / for every parts stored in the battle mark storage areas 11c and 11d of the first of the above-mentioned montage RAM 39 for battles, and each second ] -- it is totaled for every one and stored in the sum total mark storage areas 11e and 11f (step B6) (refer to drawing 11 (A))

[0091] As above-mentioned drawing 17 (A) showed, where the face montage pictures X1 and Y1 of the first as a battle waging-war partner and each second are displayed If a predetermined time (for example, 3 seconds) passes, it corresponds to parts pattern numbers, such as an eye in each face montage pictures X1 and Y1, and a mouth. In the middle of the 1st phase, parts patterns, such as an eye for a display and a mouth, are read from the parts pattern area (refer to drawing 6 (A)) of the expression parts pattern ROM 36, it is transmitted to the synthetic memory 41, and only parts pattern portions, such as an eye and a mouth, are replaced and compounded. Thereby, as drawing 17 (B) shows, expression change of the 1st phase of waging war is added to each face montage picture X2 and Y2, and the face montage pictures X2 and Y2 of the first as a battle waging-war Nakamae half stage and each second are displayed (Steps B7-B9).

[0092] Furthermore, as above-mentioned drawing 17 (B) showed, where the face montage pictures X2 and Y2 of the first as a battle waging-war Nakamae half stage and each second are displayed If a predetermined time (for example, 3 seconds) passes, it corresponds to the parts pattern number of the eye in each face montage picture, and a mouth. In the middle of the 2nd phase, each parts pattern, such as an eye for a display and a mouth, is read from parts pattern area 36b (refer to drawing 6 (B)) of the expression parts pattern ROM 36, it is transmitted to the synthetic memory 41, and only each parts pattern portion, such as an eye and a mouth, is replaced and compounded. Thereby, expression change of the 2nd phase of waging war is added to each face montage picture, and the face montage pictures X2 and Y2 of the first as a battle waging-war Nakaato half stage and each second are displayed (Steps B10-B12).

[0093] Then, if a predetermined time (for example, 3 seconds) passes, in aforementioned step B6, the battle sum total mark (eight firsts : 29 seconds in this case) stored in the sum total mark storage areas 11e and 11f (refer to drawing 11 (A)) of the first of the montage RAM 39 for battles and each second will be read, and the victory or defeat of the first and the second will be judged by the size comparison (Steps B13-B15).

[0094] Here when the battle sum total mark of the above-mentioned first montage picture X2 and the battle sum total mark of the above-mentioned second montage picture Y2 are equal While parts patterns, such as a basic eye and a mouth, are again read from the basic parts pattern ROM 33 corresponding to the parts pattern number of the eye in each face montage picture, and a mouth The draw message "MUMUMU --" memorized beforehand is read to the battle message ROM 37 (Steps B16-B18).

[0095] Then, the basic pattern of the first read from the above-mentioned basic parts pattern ROM 33, the eye corresponding to each face montage picture of the second, and a mouth is transmitted to the synthetic memory 41. As opposed to the first displayed as a stage in the above-mentioned step B12 in the second half of battle object during the war, and the face montage picture of the second Only parts pattern portions, such as the eye and a mouth, are replaced, and it is compounded with the draw message "MUMUMU --" read from the above-mentioned battle message ROM 37 (Step B19).

[0096] the first beforehand registered into the display 23 by this by the montage RAM 39 for battles, and each second -- a basic face montage picture is displayed with the above-mentioned draw message "MUMUMU --" (Step B20)

[0097] When the battle sum total mark of the first montage picture by which a size comparison test is carried out in the above-mentioned step B15 on the other hand are larger than the battle sum total mark of a second montage picture, that is, when the loser judging of a winner judging and the second is carried out, the first While parts patterns, such as an eye for a \*\*\*\*\* display and a mouth, are read from the expression parts pattern ROM 36 (refer to drawing 6 (C)) corresponding to the parts pattern number of the eye in the face montage picture of a shell, and a mouth Corresponding to the parts pattern number of the eye in the face montage picture of the second, and a mouth, the parts pattern and the negative background patterns for a negative result display, such as an eye and a mouth, are read from the expression parts pattern ROM 36 (refer to drawing 7 (B)) (Step B16-> B21, B22).

[0098] Moreover, the \*\* message "\*\*\* Waugh [!! ] who won" memorized beforehand is read to the battle message ROM 37 as an object for a first side display, and a negative message "lose and allow!!" is read as an object for a second side display (Step B23).

[0099] Then, the negative result pattern of the eye corresponding to the \*\*\*\*\* pattern of the eye corresponding to the face montage picture of the first read from the above-mentioned expression parts pattern ROM 36 and a mouth and the face montage picture of the second and a mouth is transmitted to the synthetic memory 41. As opposed to the first displayed as a stage in the above-mentioned step B12 in the second half of battle object during the war, and the face montage picture of the second As for a \*\*\*\*\* pattern side and a second side, only parts pattern portions, such as the eye and a mouth, are replaced by the first side as a negative result pattern. It is compounded with the \*\* message for first sides "\*\*\* Waugh [!! ] who won" read from the above-mentioned battle message ROM 37, and the negative message for second sides "lose and allow!!" (Step B24).

[0100] Thereby, expression change of joy is added and it is displayed with a \*\*\*\*\* message "\*\*\* Waugh [!! ] who won", and expression change of sadness is added to the face montage picture by the side of the second, and it is displayed on the face montage picture by the side of the first with the above-mentioned negative message "lose and allow!!" (Step B25).

[0101] Furthermore, when the battle sum total mark of a second montage picture are larger than the battle sum total mark of the first montage picture by which a size comparison test is carried out in the above-mentioned step B15, that is, when the winner judging of a loser judging and the second is carried out, the first While the parts pattern and the negative background patterns for a negative result display, such as an eye and a mouth, are read from the expression parts pattern ROM 36 (refer to drawing 7 (B)) corresponding to the parts pattern number of the eye in the face montage picture of a shell, and a mouth Corresponding to the parts pattern number of the eye in the face montage picture of the second, and a mouth, parts patterns, such as an eye for a \*\*\*\*\* display and a mouth, are read from the expression parts pattern ROM 36 (refer to drawing 6 (C)) (Step B16->B21-> B26).

[0102] Moreover, the negative message "lose and allow!!" memorized beforehand is read to the battle message ROM 37 as an object for a first side display, and a \*\* message "\*\*\* Waugh [!! ] who won" is read as an object for a second side display (Step B27).

[0103] Then, the \*\*\*\*\* pattern of the eye corresponding to the negative result pattern of the eye corresponding to the face montage picture of the first read from the above-mentioned expression parts pattern ROM 36 and a mouth and the face montage picture of the second and a mouth is transmitted to the synthetic memory 41. As opposed to the first displayed as a stage in the above-mentioned step B12 in the second half of battle object during the war, and the face montage picture of the second As for a negative result pattern side and a second side, only parts pattern portions, such as the eye and a mouth, are replaced by the first side as a \*\*\*\*\* pattern. It is compounded with the negative message for first sides "lose and allow!!" read from the above-mentioned battle message ROM 37, and the \*\* message for second sides "\*\*\* Waugh [!! ] who won" (Step B28).

[0104] Allow!! "which expression change of sadness is added to the face montage picture X3 by the side of the first, and is the above-mentioned negative message Xa by this as shown in drawing 17 (C) -- it lost -- it is displayed with ", and expression change of joy is added to the face montage picture Y3 by the side of the second, and it is displayed on it with "\*\*\* Waugh [!! ] which won" who is the \*\*\*\*\* message Ya (Step B29)

[0105] Drawing 18 is a flow chart which shows processing in the affinity fortune-telling game first half of the electronic notebook which carried the above-mentioned montage battle game machine.

[0106] Drawing 19 is a flow chart which shows processing in the affinity fortune-telling game second half of the electronic notebook which carried the above-mentioned montage battle game machine.

[0107] here, in the montage RAM 40 for affinity fortune-tellings, the first shown by drawing 12 (A) and the face montage data for affinity fortune-tellings of the second should pass the aforementioned montage creation processing ( drawing 13 , drawing 14 ) -- creation registration is carried out beforehand

[0108] Drawing 20 is drawing showing the display state of the first accompanying affinity fortune-telling game processing of the electronic notebook which carried the above-mentioned montage battle game machine, and a second montage picture.

[0109] That is, if the "affinity fortune-telling" key 21 is operated in processing, CPU31 will be set as affinity fortune-telling game mode, and the first registered into the montage RAM 40 for affinity fortune-tellings and the face montage data (refer to drawing 12 (A)) of the second will be read first in the first half of an affinity fortune-telling game in which it is shown in drawing 18 (Steps C1 and C2).

[0110] Then, it corresponds to the first read from the above-mentioned montage RAM 40 for affinity fortune-tellings, and the face montage data of the second. It is that by which each parts pattern which constitutes the face montage picture of the first and the face montage picture of the second is read from the basic parts pattern ROM 33, and is transmitted and compounded by the synthetic memory 41. Thereby, as drawing 20 (A) shows, the face montage pictures X10 and Y10 of the first as an object for affinity fortune-tellings and each second are displayed (Steps C3 and C4).

[0111] Here, the affinity mark for a face montage for every parts pattern which constitutes the above-mentioned first and the face montage pictures X10 and Y10 of each second are read from affinity mark area 35a (refer to drawing 5 (A)) to which the affinity mark ROM 35 correspond, respectively, and are stored in the first in the above-mentioned montage RAM 40 for affinity fortune-tellings, and the affinity mark storage areas 12c and 12d for every parts of \*\*\*\*\* (Step C5).

[0112] and the face montage pictures X10 and Y of each [ mark / affinity / for every parts stored in the affinity mark storage areas 12c and 12d of the first of the above-mentioned montage RAM 40 for affinity fortune-tellings, and each second ] -- "refer to drawing 12 (A)" (Step C6) / which is totaled for every ten and stored in the sum total mark storage areas 12e and 12f

[0113] As above-mentioned drawing 20 (A) showed, where the face montage pictures X10 and Y10 of the first as an affinity fortune-telling partner and each second are displayed If a predetermined time (for example, 3 seconds) passes, it corresponds to parts pattern numbers, such as an eye in each face montage pictures X10 and Y10, and a mouth. In the middle of the 1st phase as an object for affinity fortune-tellings, parts patterns, such as an eye for a display and a mouth, are read from the expression parts pattern ROM 36, it is transmitted to the synthetic memory 41, and only parts pattern portions, such as an eye and a mouth, are replaced and compounded. Thereby, as drawing 20 (B) shows, it divines in each face montage picture, expression change of the 1st phase is added, and face montage picture X11 of the first as a fortune-telling Nakamae half stage and each second and

Y11 are displayed (Steps C7-C9).

[0114] Furthermore, as above-mentioned drawing 20 (B) showed, where face montage picture X11 of the first as a fortune-telling Nakamae half stage and each second and Y11 are displayed If a predetermined time (for example, 3 seconds) passes, it corresponds to parts pattern numbers, such as an eye in each face montage picture X11 and Y11, and a mouth. In the middle of the 2nd phase as an object for affinity fortune-tellings, parts patterns, such as an eye for a display and a mouth, are read from the expression parts pattern ROM 36, it is transmitted to the synthetic memory 41, and only parts pattern portions, such as an eye and a mouth, are replaced and compounded. By this, it divines in each face montage picture, expression change of the 2nd phase is added, and the face montage picture of the first as a fortune-telling Nakaato half stage and each second is displayed (Steps C10-C12).

[0115] Then, if a predetermined time (for example, 3 seconds) passes, in the aforementioned step C6, the affinity sum total mark (25 firsts : 21 seconds in this case) stored in the sum total mark storage areas 12e and 12f (refer to drawing 12 (A)) of the first of the montage RAM 40 for affinity fortune-tellings and each second will be read, and the first and the degree of affinity of the second will be judged by difference comparison in that respect (Steps C13-C15).

[0116] Here For example, when \*\*\*\* of the affinity sum total mark of the above-mentioned first montage picture and the affinity sum total mark of the above-mentioned second montage picture is less than "0-3" point, That is, when the degree of affinity of the first and the second is high, it corresponds to the parts pattern number of the first, the eye in the face montage picture of each second, and a mouth. Parts patterns, such as an eye for an affinity coincidence result display and a mouth, and an affinity coincidence background pattern are read from each area 36d (refer to drawing 7 (A)) of the expression parts pattern ROM 36 (Steps C16 and C17).

[0117] moreover, affinity coincidence message "affinity PITTARI" "corresponding to \*\*\*\* "0-3" beforehand memorized by the affinity message ROM 38 -- enjoying good popularity well -- carrying out - " -- reading -- having (Step C18).

[0118] Then, the affinity coincidence result pattern of the first read from the above-mentioned expression parts pattern ROM 36, the eye corresponding to the face montage picture of each second, and a mouth and an affinity coincidence background pattern are transmitted to the synthetic memory 41. As opposed to the first which divined in the above-mentioned step C12, and was displayed as a Nakaato half stage, and the face montage picture of the second Only parts pattern portions, such as the eye and a mouth, are replaced as an affinity coincidence result pattern, respectively. affinity coincidence message "affinity PITTARI" "read from the above-mentioned affinity coincidence background pattern and the above-mentioned affinity message ROM 38 -- enjoying good popularity well -- carrying out - " -- compounding -- having (Step C19) .

[0119] "affinity PITTARI" "which expression change of joy is added to the first and the face montage pictures X12 and Y12 of each second, and is the above-mentioned affinity coincidence background patterns Xc and Yc and the affinity coincidence messages Xb and Yb by this as shown in drawing 20 (C) -- enjoying good popularity well -- carrying out - " -- displaying -- having (Step C20) .

[0120] On the other hand, for example, when \*\*\*\* of the affinity sum total mark of a first montage picture and the affinity sum total mark of a second montage picture by which a \*\*\*\* comparison test is carried out in the above-mentioned step C15 is "4-15" point, The degree of affinity of the first and the second usually comes out. that is, in a certain case While parts patterns, such as a basic eye and a mouth, are again read from the basic parts pattern ROM 33 corresponding to the parts pattern number of the first, the eye in the face montage picture of each second, and a mouth The affinity common message "is it tolerable?" corresponding to \*\*\*\* "4-15" beforehand memorized by the

affinity message ROM 38 and "how to make friends" are read (Step C16-> C21-C23).

[0121] Then, the basic pattern of the first read from the above-mentioned basic parts pattern ROM 33, the eye corresponding to each face montage picture of the second, and a mouth is transmitted to the synthetic memory 41. As opposed to the first which divined in the above-mentioned step C12, and was displayed as a Nakaato half stage, and the face montage picture of the second Only parts pattern portions, such as the eye and a mouth, are replaced, and it is compounded with the affinity common message "is it tolerable?" read from the above-mentioned affinity message ROM 38, and "how to make friends" (Step C24).

[0122] the first beforehand registered into the display 23 by this by the montage RAM 40 for affinity fortune-tellings, and each second -- a basic face montage picture is displayed with the above-mentioned affinity common message "is it tolerable?" and "how to make friends" (Step C25)

[0123] Furthermore, when [ for example, ] \*\*\*\* of the affinity sum total mark of a first montage picture and the affinity sum total mark of the above-mentioned second montage picture by which a \*\*\*\* comparison test is carried out in the above-mentioned step C15 is beyond "16" points, That is, the degree of affinity of the first and the second corresponds to a low case at the parts pattern number of the first, the eye in the face montage picture of each second, and a mouth. Parts patterns, such as an eye for a display and a mouth, and an affinity inharmonious background pattern are read from the expression parts pattern ROM 36 (refer to drawing 7 (B)) an affinity inharmonious result (Step C16->C21-> C26).

[0124] Moreover, the affinity inharmonious message "\*\*\*\*\* useless !" corresponding to \*\*\* "16-29" beforehand memorized by the affinity message ROM 38 and "it is a match in a battle game" are read (Step C27).

[0125] Then, a pattern and an affinity inharmonious background pattern are transmitted to the synthetic memory 41 as a result of [ affinity inharmonious ] the first read from the above-mentioned expression parts pattern ROM 36, the eye corresponding to the face montage picture of each second, and a mouth. As opposed to the first which divined in the above-mentioned step C12, and was displayed as a Nakaato half stage, and the face montage picture of the second Only parts pattern portions, such as the eye and a mouth, are replaced as a pattern an affinity inharmonious result, respectively. It is compounded [ the affinity inharmonious message "\*\*\*\*\* useless !" read from the above-mentioned affinity inharmonious background pattern and the above-mentioned affinity message ROM 38, "it being a match in a battle game", and ] (Step C28).

[0126] Thereby, expression change of sadness is added to the first and the face montage picture of each second, and it is displayed [ the above-mentioned affinity inharmonious background pattern and an affinity inharmonious message "\*\*\*\*\* useless !", "it being a match in a battle game", and ] on them (Step C29).

[0127] Therefore, according to the montage battle game machine of the above-mentioned composition, it corresponds to the first for the objects for battle waging war or affinity fortune-tellings who made the montage RAM 39 for battles, or the montage RAM 40 for affinity fortune-tellings carry out creation storage beforehand, and the montage data of each second. Each parts pattern which constitutes this first and the montage picture of each second is read from the basic parts pattern ROM 33. Make it compound by composition RAM 41, and a display 23 is made to indicate by contiguity. at the time of a battle game While reading the battle mark beforehand set up for every parts pattern which constitute each montage picture from the battle mark ROM 34 and totaling them for every montage picture The victory or defeat of A and B are judged by size comparison of the battle sum total mark. in the montage picture by the side of a winner, the expression pattern and \*\* message of joy In the montage picture by the side of a loser, the expression pattern and the negative message of sadness Read from the expression parts pattern

ROM 36 and the battle message ROM 37, respectively, and a display 23 is made to give a synthetic indication. at the time of an affinity fortune-telling game While reading the affinity mark beforehand set up for every parts pattern which constitute each montage picture from the affinity mark ROM 35 and totaling them for every montage picture The degree of affinity of A and B is judged by \*\*\*\* comparison of the affinity sum total mark. In the case of \*\*\*\*\* In each montage picture, the expression pattern and affinity coincidence message of joy Since the expression pattern and affinity inharmonious message of sadness are read from the expression parts pattern ROM 36 and the affinity message ROM 38 to each montage picture, respectively and a display 23 is made to give a synthetic indication in the case of \*\*\*\* size the situation of the victory-or-defeat result of a battle, or the degree of affinity, and a grade -- expression change and the message indicator of each montage picture -- objective -- it can grasp -- very much -- \*\*\*\*\* -- game machine loading type electronic equipment is realizable

[0128] in addition, in the affinity fortune-telling game in the gestalt of the above-mentioned implementation Although it considered as the composition which judges the degree of affinity of the first and the second by \*\*\*\* comparison of the affinity sum total mark while reading the affinity mark beforehand set up for every parts pattern which constitute the first and the montage picture of each second from the affinity mark ROM 35 and totaling them for every montage picture It is good also as composition which assigns affinity mark to the whole face type of each montage picture, compares these affinity mark like the gestalt of operation shown in drawing 21 and drawing 22 , and judges the degree of affinity based on the result.

[0129] Drawing 21 is drawing showing the data storage state of the face typing affinity correspondence ROM which is needed when the electronic notebook which carried the above-mentioned montage battle game machine performs affinity fortune-telling in a face type combination of each montage picture.

[0130] That is, in the above-mentioned face typing affinity correspondence ROM, the degree of affinity is beforehand set up according to a first and face type combination of each second.

[0131] Drawing 22 is a flow chart which shows affinity fortune-telling game processing in case the electronic notebook which carried the above-mentioned montage battle game machine performs affinity fortune-telling in a face type combination of each montage picture.

[0132] here, in the montage RAM 40 for affinity fortune-tellings, the first shown by drawing 12 (A) and the face montage data for affinity fortune-tellings of the second should pass the aforementioned montage creation processing (drawing 13 , drawing 14 ) -- creation registration is carried out beforehand

[0133] That is, in drawing 22 , if the "affinity fortune-telling" key 21 is operated, CPU31 will be set as affinity fortune-telling game mode, and the first registered into the montage RAM 40 for affinity fortune-tellings and the face montage data (refer to drawing 12 (A)) of the second will be read first (Steps D1 and D2).

[0134] Then, it corresponds to the first read from the above-mentioned montage RAM 40 for affinity fortune-tellings, and the face montage data of the second. It is that by which each parts pattern which constitutes the face montage picture of the first and the face montage picture of the second is read from the basic parts pattern ROM 33, and is transmitted and compounded by the synthetic memory 41. Thereby, as drawing 20 (A) shows, the face montage picture of the first as an object for affinity fortune-tellings and each second is displayed (Steps D3 and D4).

[0135] Here, the face type of each face montage picture is called for from the profile pattern and hairstyle pattern of the first compounded by the above-mentioned composition RAM 41, and each second. In addition, although face types (a round shape, egg shape, etc.) are called for with the pattern configuration of a profile pattern and a hairstyle pattern, they may memorize a face type

type beforehand for every profile pattern and hairstyle pattern. The mark which show the degree of affinity based on a this face type combination are called for from each area 210a (refer to drawing 21) of the above-mentioned face typing affinity correspondence ROM 210 (Steps D5 and D6). In addition, these mark are assigned with 0-3 points, when for example, a face type is comparison of a "round shape" and a "round shape."

[0136] Then, if a predetermined time passes, it will be made to be the same as that of processing of Steps C16-C29 in aforementioned drawing 19. As the expression pattern and message according to the affinity mark called for from the above-mentioned face typing affinity correspondence ROM were read from the expression parts pattern ROM 36 and the affinity message ROM 38, for example, drawing 20 (C) showed It is compounded by the first and the face montage picture of each second, and is displayed on them (Steps D7 and D8).

[0137] Moreover, although explanation of the battle game in the gestalt of each above-mentioned implementation or an affinity fortune-telling game of operation explained the case where a face montage picture was used as the first and a montage picture of each second, even when a whole body montage picture is used, naturally the same battle game as a gestalt or affinity fortune-telling game of each above-mentioned implementation can be performed.

[0138] Drawing 23 is drawing showing the appearance composition of the montage battle game machine loading type electronic equipment system using infrared linear-light communication.

[0139] Namely, although considered as the composition which performs all montage creation displays of the first and the second which perform a battle game or an affinity fortune-telling game and the battle game processings based on the creation montage, or affinity fortune-telling game processings by one set of the electronic notebook main part 11 with the gestalt of each aforementioned implementation For example, the first side which performs a battle game or an affinity fortune-telling game, and a second side user's both sides shall have the electronic notebook main parts 51a and 51b. The large-sized display unit 52 is made to indicate the montage data by the side of the first created by the electronic notebook main parts 51a and 51b of both this, and the second by transmission by infrared linear-light communication. on this large-sized display unit 52 It is good also as composition to which the same battle game as a gestalt or affinity fortune-telling game of the aforementioned implementation is made to carry out.

[0140] Drawing 24 is the block diagram showing the composition of the electronic circuitry of electronic notebook main part 51a in the montage battle game machine loading type electronic equipment system using the above-mentioned infrared linear-light communication, or 51b.

[0141] Drawing 25 is the block diagram showing the composition of the electronic circuitry of the large-sized display unit 52 in the montage battle game machine loading type electronic equipment system using the above-mentioned infrared linear-light communication.

[0142] That is, after a transmission output is carried out as an infrared linear-light signal through the transmitting section 53, respectively and the first created in each of the electronic notebook main parts 51a and 51b and the object for the battles of the second, or the montage data for affinity fortune-tellings is inputted into the large-sized display unit 52 through the receive section 54, transfer storing of them is carried out at the montage 39 and RAM 40 for the object for battles, or affinity fortune-tellings.

[0143] Then, the montage data of each first and second which were stored in each montage 39 and RAM 40 by the side of the above-mentioned large-sized display unit 52 are read by setup in battle game mode or affinity fortune-telling mode if needed, and each parts pattern memorized by the basic parts pattern ROM 36 is compounded by composition RAM 41, and they are displayed on the large-sized display 55.

[0144] Thereby, like the gestalt of the aforementioned implementation, battle game processing is

performed using the battle mark ROM 34 and the battle message ROM 37 with the basic parts pattern ROM 33 and the expression parts pattern ROM 36, and affinity fortune-telling game processing is performed using the affinity mark ROM 35 and the affinity message ROM 38.

[0145] Drawing 26 is drawing showing the appearance composition of the montage battle game machine loading type electronic notebook equipped with infrared linear-light communication facility and the ROM switching function.

[0146] Drawing 27 is the block diagram showing the composition of the electronic circuitry of the montage battle game machine loading type electronic notebook equipped with the above-mentioned infrared linear-light communication facility and the ROM switching function.

[0147] Namely, the montage battle game machine loading type electronic notebook equipped with this infrared linear-light communication facility and the ROM switching function The montage data which created and displayed and were made to set and register into electronic notebook main part 111a by the side of oneselfs The function which carries out infrared linear-light transmission through the transceiver section 56 and which the transceiver section 56 of electronic notebook main part 111b of the other party is made to receive, and the function to which receive through the transceiver section 56 by the side of oneself, and the other party montage data by which infrared linear-light transmission was carried out through the transceiver section 56 of electronic notebook main part 111b of the other party are made to register into the montage 39 and RAM 40 -- and It has the switching function of the coin mold exterior ROM 57 which consists of the basic parts pattern ROM 33, the battle mark ROM 34, the affinity mark ROM 35, the expression parts pattern ROM 36, a battle message ROM 37, and an affinity message ROM 38.

[0148] That is, according to the montage battle game machine loading type electronic notebook equipped with the above-mentioned infrared linear-light communication facility and the ROM switching function It not only can transmit and receive each of the montage data between electronic notebook main part 111a of a oneself side and the other party, and 111b, but Exchange wearing of the desired coin mold exterior ROM 57 can be carried out in the ROM hold crevice 58 out of two or more coin mold exterior's ROM 57 where the contents of data of a montage differ, and the exterior ROM 57 and main part 111a can be connected through end-connection child 58a prepared in this crevice. For this reason, based on the data of this exterior ROM 57, change of a basic parts pattern and an expression parts pattern, the number table of each point, change of a description, etc. can be made easily, and battle game processing and affinity fortune-telling game processing can be diversified more.

[0149] In addition, although the radio transmission of the montage data etc. is carried out using infrared linear-light communication, you may make it transmit montage data etc. with the form of operation of drawing 23 - drawing 27 mentioned above not by infrared linear-light communication but by other radio methods (for example, electric wave communication mode) and cable methods (for example, communication mode by the telephone line).

[0150] Moreover, although the visible display output of the result depended on a battle game etc. is carried out with the form of each operation mentioned above using the display, you may be made to carry out the printout of the result depended on a battle game etc. using the printing machine machine of printers, such as not only this but a Label Printer, and a word processor.

[0151]

[Effect of the Invention] According to invention according to claim 1 to 3, it determines based on two or more the data which specify the partial picture which constitutes each of each 1st body picture concerned for the victory or defeat of each 1st body picture currently displayed. Since it changes into the 2nd body picture other than the 1st body picture by which an indication is given [ aforementioned ] according to the result of this determination and is made to display, it is the

appearance form of each body picture, and those victory or defeat can be grasped correctly and objective.

[0152] Moreover, while making two or more body pictures formed combining two or more partial pictures memorize according to invention according to claim 5 Two or more the data which specify the partial picture which constitutes each of two or more of these body pictures memorized are made to memorize. Since the victory or defeat of each body pictures similarly memorized are determined based on two or more of these the data memorized and it is made to display the result of this determination, the body pictures created by the user can be made to be able to fight and the victory-or-defeat result can be displayed.

---

[Translation done.]

\* NOTICES \*

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1. This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
2. \*\*\*\* shows the word which can not be translated.
3. In the drawings, any words are not translated.

---

#### DESCRIPTION OF DRAWINGS

---

[Brief Description of the Drawings]

[Drawing 1] Drawing showing the appearance composition of the electronic notebook which carried the montage battle game machine concerning the gestalt of 1 operation of the electronic game equipment of this invention.

[Drawing 2] The block diagram showing the composition of the electronic circuitry of the above-mentioned electronic notebook.

[Drawing 3] Drawing showing the storing state of the basic parts pattern in the basic parts pattern ROM.

[Drawing 4] Drawing showing the storing state of the battle mark in the battle mark ROM.

[Drawing 5] Drawing showing the storing state of the affinity mark in the affinity mark ROM.

[Drawing 6] Drawing showing the storing state of the face expression pattern in the expression parts pattern ROM.

[Drawing 7] Drawing showing the storing state of the face expression pattern in the expression parts pattern ROM.

[Drawing 8] Drawing showing the storing state of the whole body expression pattern in the expression parts pattern ROM.

[Drawing 9] Drawing showing the storing state of the battle victory-or-defeat message in the battle message ROM.

[Drawing 10] Drawing showing the storing state of the affinity message in the affinity message ROM.

[Drawing 11] Drawing showing storing states, such as each parts pattern number which constitutes the montage picture for battles registered into the montage RAM for battles.

[Drawing 12] Drawing showing storing states, such as each parts pattern number which constitutes the montage picture for affinity fortune-tellings registered into the montage RAM for affinity fortune-tellings.

[Drawing 13] The flow chart which shows montage creation processing.

[Drawing 14] The flow chart which shows merge display processing accompanying montage creation processing.

[Drawing 15] The flow chart which shows processing in the first half of a battle game.

[Drawing 16] The flow chart which shows processing in the second half of a battle game.

[Drawing 17] Drawing showing the display state of the first accompanying battle game processing, and a second montage picture.

[Drawing 18] The flow chart which shows processing in the first half of an affinity fortune-telling game.

[Drawing 19] The flow chart which shows processing in the second half of an affinity fortune-telling game.

[Drawing 20] Drawing showing the display state of the first accompanying affinity fortune-telling game processing, and a second montage picture.

[Drawing 21] Drawing showing the data storage state of the face typing affinity correspondence ROM which is needed when performing affinity fortune-telling in a face type combination of each montage picture.

[Drawing 22] The flow chart which shows the affinity fortune-telling game processing in the case of performing affinity fortune-telling in a face type combination of each montage picture.

[Drawing 23] Drawing showing the appearance composition of the montage battle game machine loading type electronic equipment system using infrared linear-light communication.

[Drawing 24] The block diagram showing the composition of the electronic circuitry of the electronic notebook main part in the montage battle game machine loading type electronic equipment system using the above-mentioned infrared linear-light communication.

[Drawing 25] The block diagram showing the composition of the electronic circuitry of the large-sized display unit in the montage battle game machine loading type electronic equipment system using the above-mentioned infrared linear-light communication.

[Drawing 26] Drawing showing the appearance composition of the montage battle game machine loading type electronic notebook equipped with infrared linear-light communication facility and the ROM switching function.

[Drawing 27] The block diagram showing the composition of the electronic circuitry of the montage battle game machine loading type electronic notebook equipped with infrared linear-light communication facility and the ROM switching function.

#### [Description of Notations]

11,111a, 111b, 51a, 51b -- An electronic notebook main part, 14 -- "Montage creation" key, 15a [ -- Basic montage selection key, ] -- A "first" key, 15b -- A "second" key, 16a, 16b "\*\*, \*\*" 17a, 17b "\*\*, \*\*" -- A parts specification key, 18a, 18b "<, ->" -- Pattern selection key, 19 [ -- "Affinity fortune-telling" key, ] -- "Registration" key, 20 -- A "battle" key, 21 22 [ -- CPU, ] -- A "start" key, 23 -- 24 A liquid crystal dot-matrix display, 31 32 [ -- Battle mark ROM ] -- The input section, 33 -- The basic parts pattern ROM, 34 36 -- The expression parts pattern ROM, 37 -- Battle message ROM 39 [ -- A display drive circuit, 52 / -- A large-sized display unit, 53 / -- The transmitting section, 54 / -- A receive section, 55 / -- A large-sized display, 56 / -- The transceiver section, 57 / -- Coin mold exterior ROM. ] -- The montage RAM for battles, 41 -- Composition RAM, 42

---

[Translation done.]

\* NOTICES \*

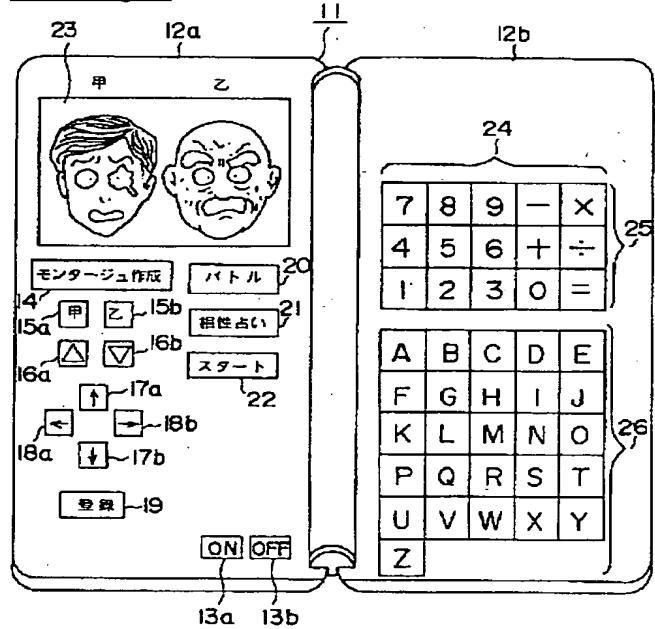
Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1. This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
  2. \*\*\*\* shows the word which can not be translated.
  3. In the drawings, any words are not translated.
- 

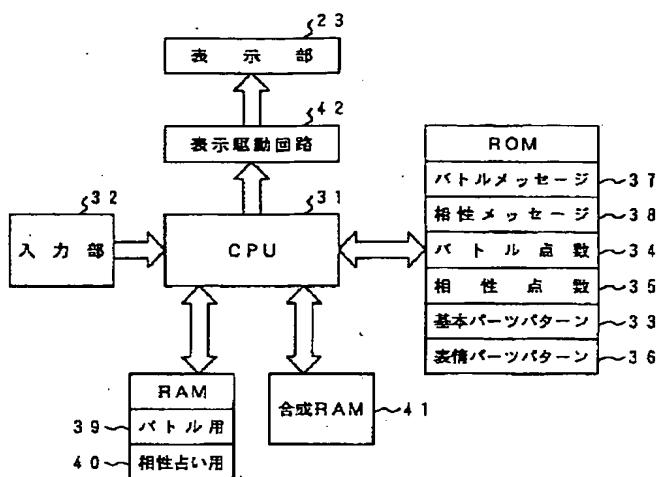
DRAWINGS

---

[Drawing 1]



[Drawing 2]



[Drawing 4]  
顔モンタージュ用バトル点数

部位	No 1	No 2	No 3	No 4	
輪郭	0	7	6	5	
髪	3	5	7	8	
鼻	4	3	5	7	
目	1	2	3	4	
口	1	8	9	2	

34a

部位	No 1	No 2		No 20
顔	9	2		1
腕	3	6		9
両手	2	5		8
両足	1	3		7

34b

[Drawing 9]  
バトルメッセージROM

勝	勝ったぜウォー!!
負	負けました許して!!
引き分け	ムムム・・・

37a

[Drawing 10]

## 相性メッセージROM

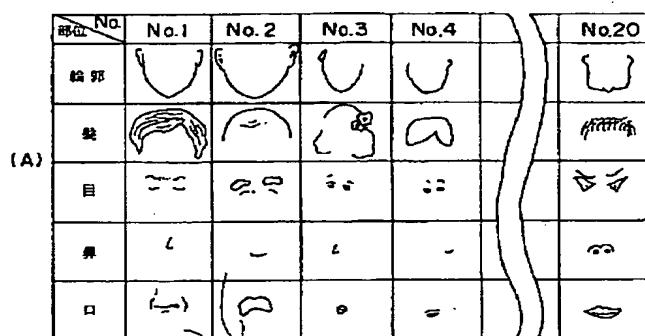
点 差

0 ~ 3	相性ピッタリ！	うれしー！
4 ~ 15	ますますだね！	仲良くしようね！
16 ~ 29	ぜんせんだめ！	バトルゲームで勝負だ！

38a

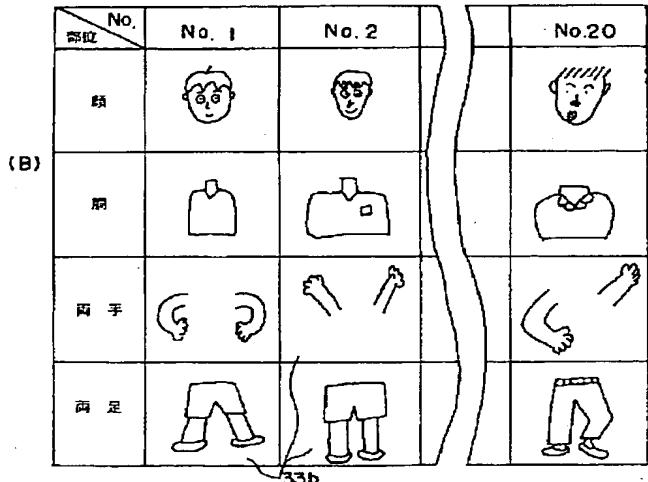
## [Drawing 3]

顔モニタージュ用基本パーツパターン



33a

全身モニタージュ用基本パーツパターン



33b

## [Drawing 5]

顔モンタージュ用相性点数

No. 部位	No.1	No.2	No.3	No.4	
輪郭	1	3	5	7	
髪	2	4	6	8	
鼻	3	5	7	9	
目	6	4	3	1	
口	8	5	4	2	

35a

全身モンタージュ用相性点数

No. 部位	No.1	No.2		No.20
顔	2	3		4
眼	6	7		8
両手	9	5		2
両足	5	9		1

35b

## [Drawing 6]

第1回目の途中表示用パターン

No. 部位	No.1	No.2	No.3	No.4	
目	△△○	△○△	△△△	△△△△	
口	○△○	○○△	○○○	○○○○	

36a

第2回目の途中表示用パターン

No. 部位	No.1	No.2	No.3	No.4	
目	△○○	○○△	○○○	○○○○	
口	~	~	~	~	

36b

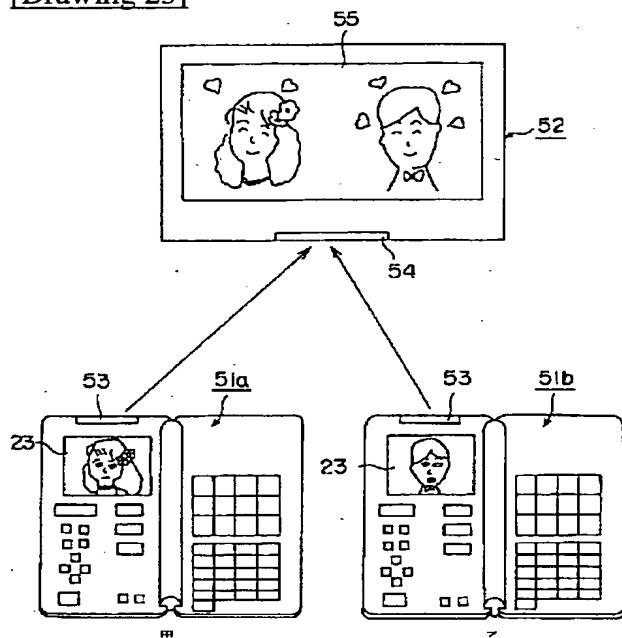
結果表示用パターン

No. 部位	No.1	No.2	No.3	No.4	
目	△△○	△○△	△△△	△△△△	
口	~	(○)	~	~	
その他	△	○	△△△△	△△△△	

36c

36c-1

[Drawing 23]



[Drawing 7]

相性一致(点差0~3)結果表示用パターン		No. 1	No. 2	No. 3	No. 4
部位	No.				
目	1	一一	○○	一一	一一
口	2	□	□	—	—
その他	3	△ △	* * *	—	—

Annotations: A bracket labeled 36d points to the bottom row of the table. Another bracket labeled 36d-1 points to the bottom of the table area.

負結果・相性不一致(点差1~6点以上)結果表示用パターン		No. 1	No. 2	No. 3	No. 4
部位	No.				
目	1	○○	○○	○○	○○
口	2	□	□	—	—
その他	3				

Annotations: A bracket labeled 36e points to the bottom row of the table. Another bracket labeled 36e-1 points to the bottom of the table area.

[Drawing 8]

勝結果・相性一致(点差0~3)結果表示用パターン			
No. 部位	No.1	No.2	
顔			
両手			

36f

負結果・相性一致(点差0~3)結果表示用パターン			
No. 部位	No.1	No.2	
顔			
両手			

36g

[Drawing 11]

## バトル用顔モンタージュデータ

(A)

甲 11e		乙 11f	
点数	8	点数	29
輪郭	1 (0)	輪郭	2 (7)
髪	1 (3)	髪	2 (5)
鼻	2 (3)	鼻	4 (7)
目	1 (1)	目	2 (2)
口	1 (1)	口	2 (8)

11a 11c 11b 11d

( ) 内: バトル点数

## バトル用全身モンタージュデータ

(B)

甲 11E		乙 11F	
部位	点数	部位	点数
顔	9 (0)	顔	7 (5)
胴	3 (5)	胴	9 (6)
両 手	2 (4)	両 手	8 (2)
両 足	1 (3)	両 足	7 (3)

11A 11C 11B 11D

( ) 内: バトル点数

[Drawing 12]

相性用顔モンタージュデータ

点数	25
輪郭	4(7)
髪	4(8)
鼻	3(7)
目	4(1)
口	4(2)

甲 12e      乙 12f

(A)

点数	21
輪郭	3(5)
髪	3(6)
鼻	1(3)
目	3(3)
口	3(4)

( ) 内: 相性点数

12a      12c      12b      12d

相性用全身モンタージュデータ

部位	点数
顔	2(1)
胴	6(2)
両手	9(3)
両足	5(2)

甲 12E      乙 12F

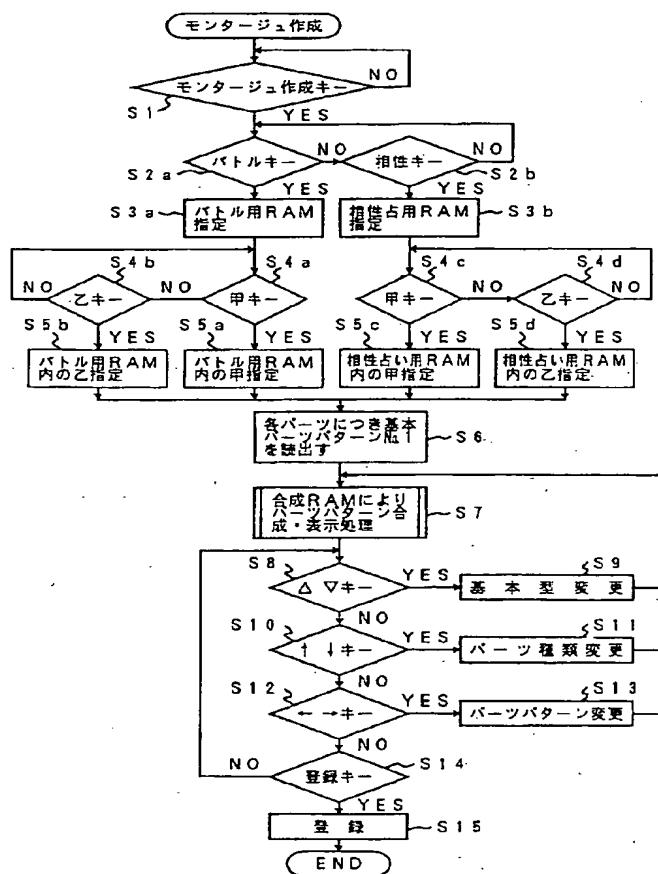
(B)

部位	点数
顔	4(0)
胴	8(0)
両手	2(1)
両足	1(2)

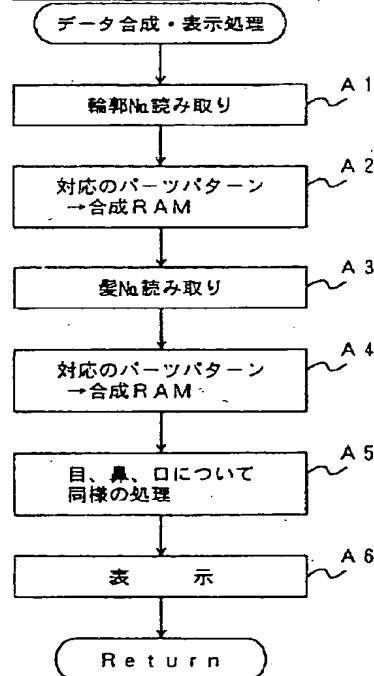
( ) 内: 相性点数

12A      12C      12B      12D

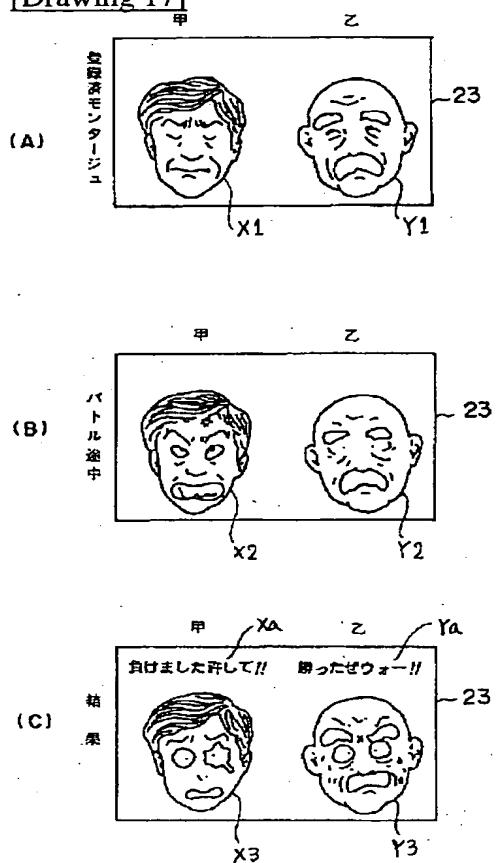
[Drawing 13]



[Drawing 14]



[Drawing 17]



[Drawing 21]

200

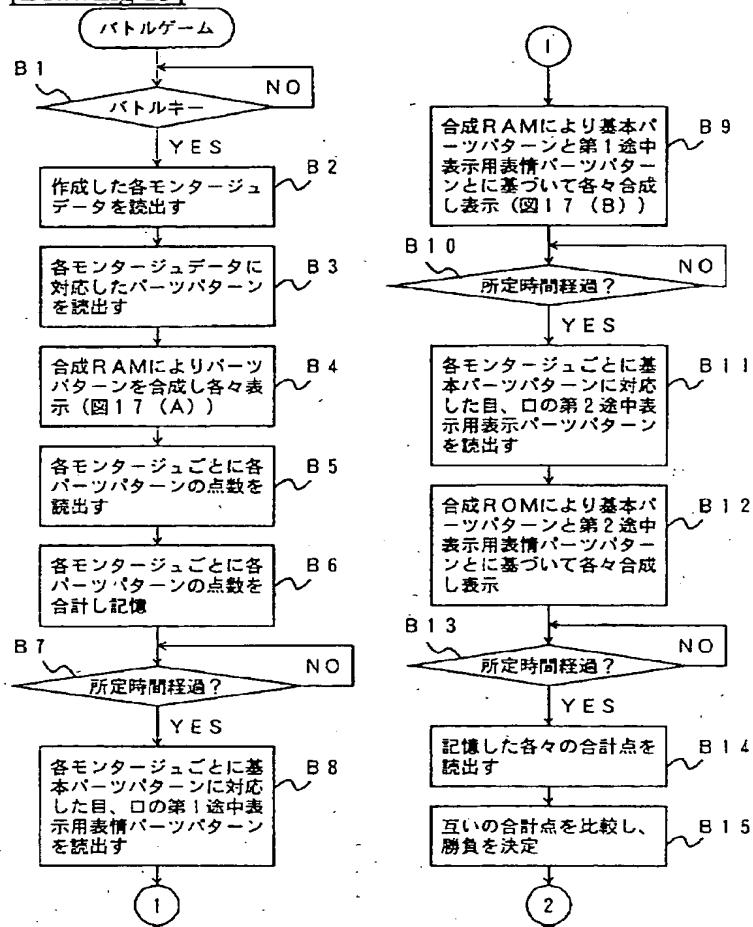
類型別相性対応 ROM

相手 自分	丸型	卵型	四角型	細長型	ホーム ベース型	混合型	逆三角型
丸型	◎	◎	xx	△	△	x	x
卵型	◎	○	x	○	△	△	◎
四角型	xx	x	xx	◎	○	○	△
細長型	△	○	◎	△	x	x	○
ホーム ベース型	△	△	○	x	x	xx	x
混合型	x	△	○	x	xx	x	x
逆三角形	x	◎	△	○	x	x	xx

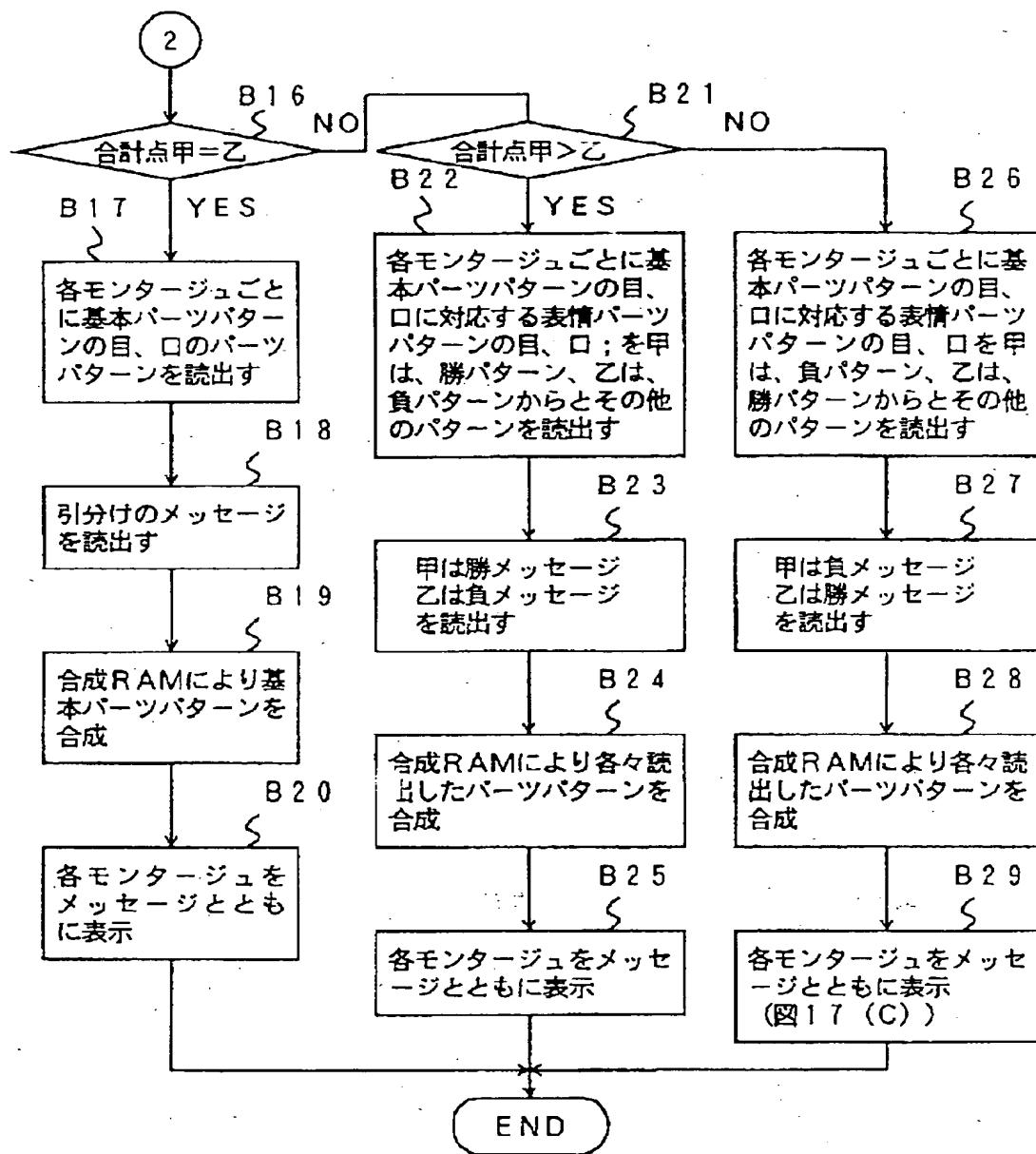
◎ ○ = 0~3  
 △ = 4~15  
 x xx = 16~

200a

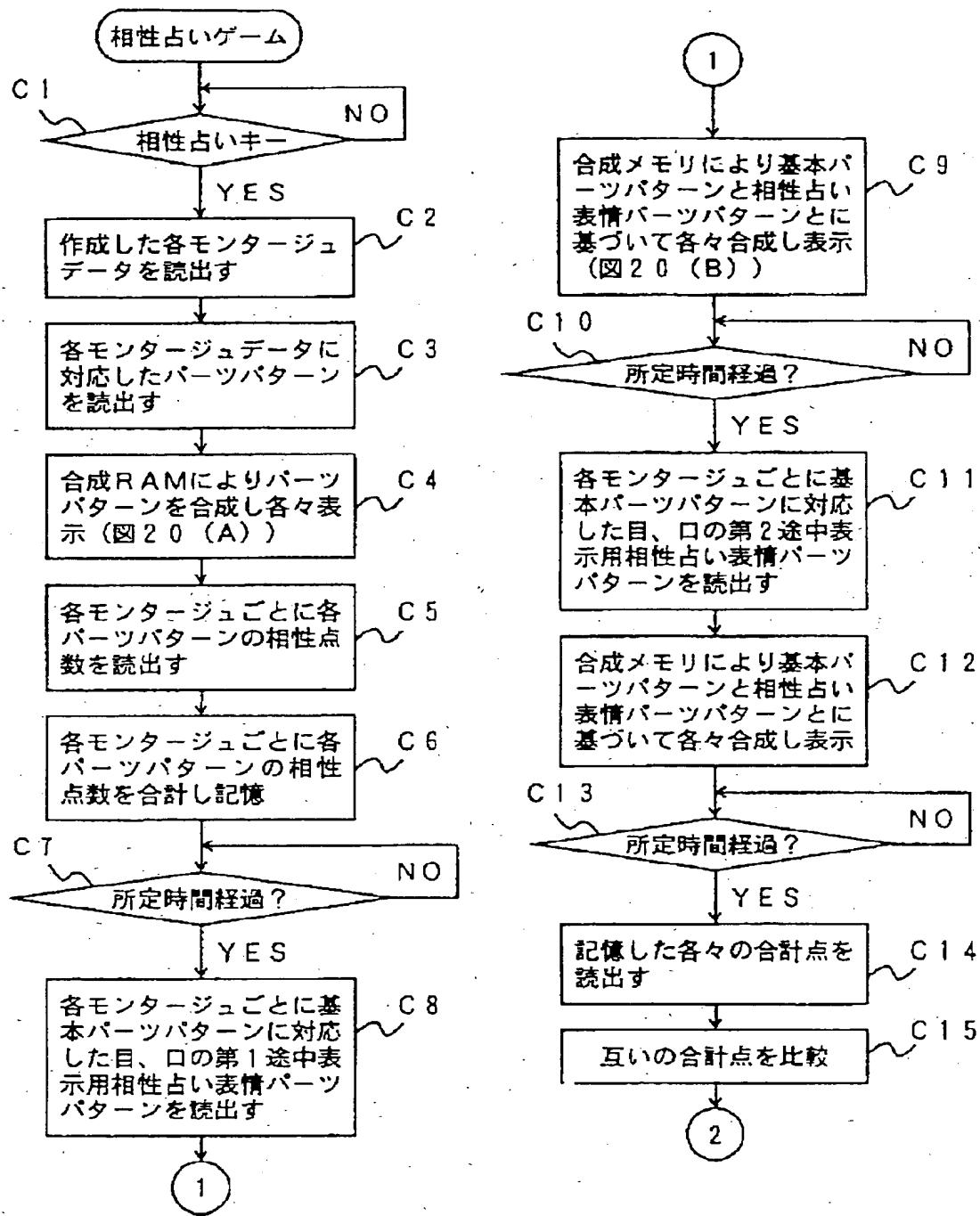
[Drawing 15]



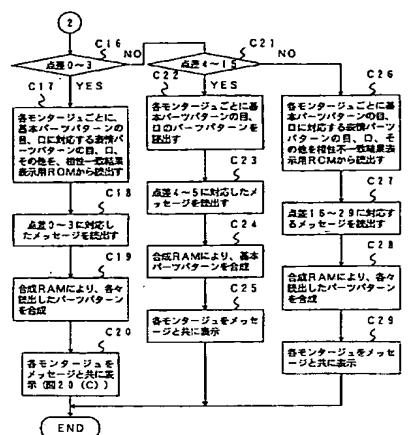
[Drawing 16]



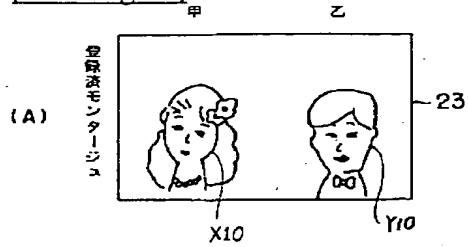
[Drawing 18]



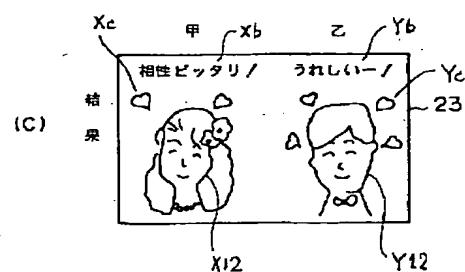
[Drawing 19]



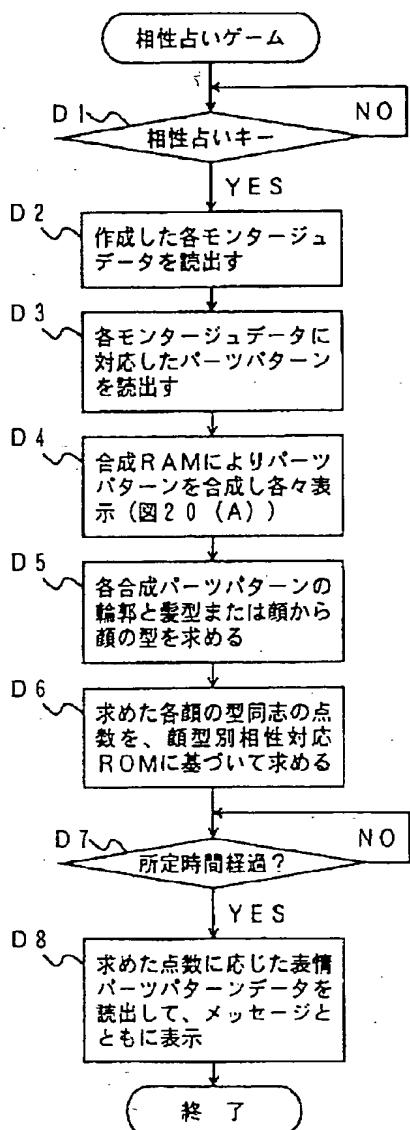
### [Drawing 20]



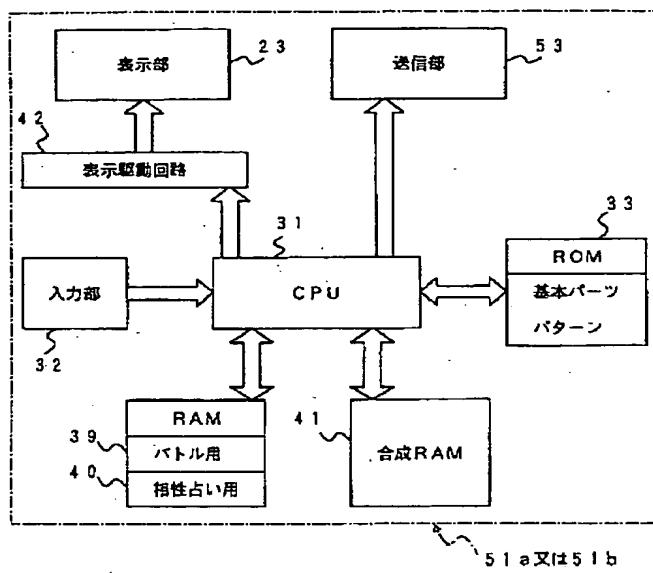
(B) 甲 乙



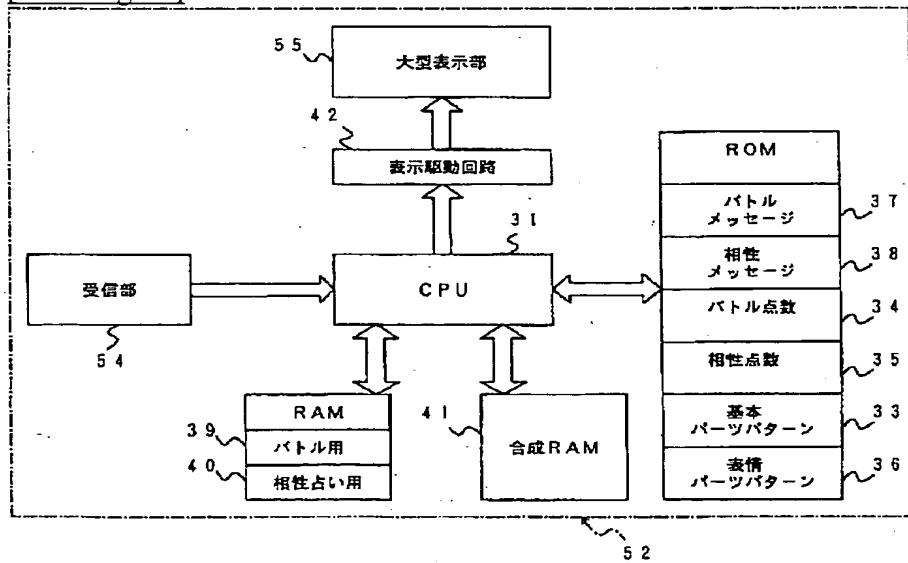
### [Drawing 22]



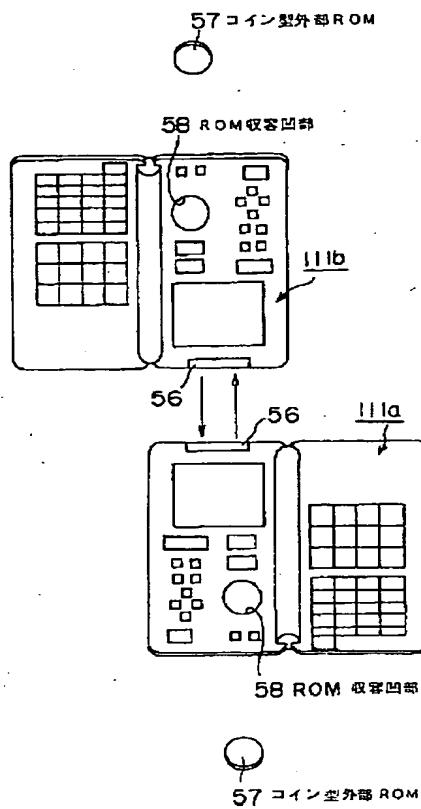
[Drawing 24]



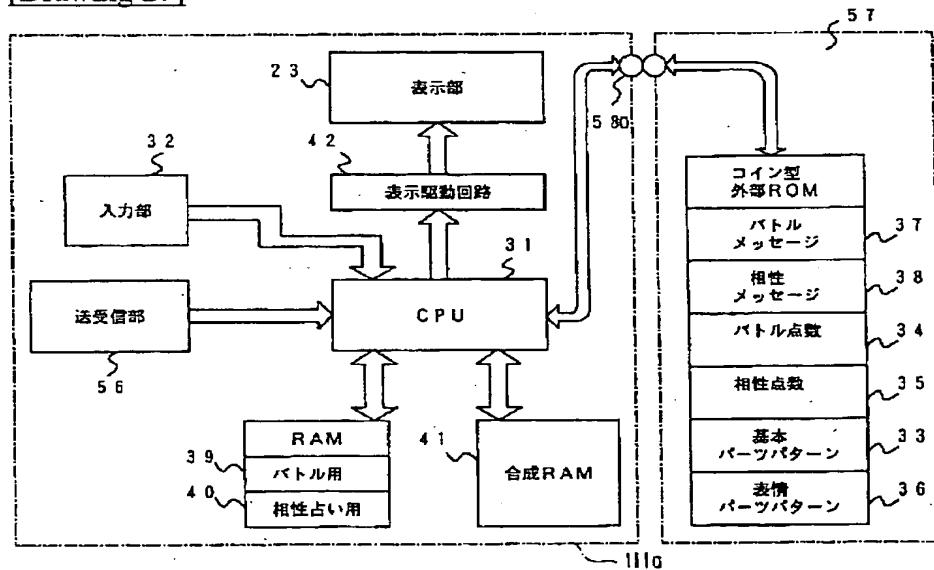
[Drawing 25]



[Drawing 26]



[Drawing 27]



[Translation done.]